

ENGLISH

GETTING STARTED

Setting up your PSP™ (PlayStation®portable system).

For more information on setting up your PSP™, refer to the instructions in the manual supplied with the PSP™ system. For more information on getting started refer to your PSP™ system manual.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

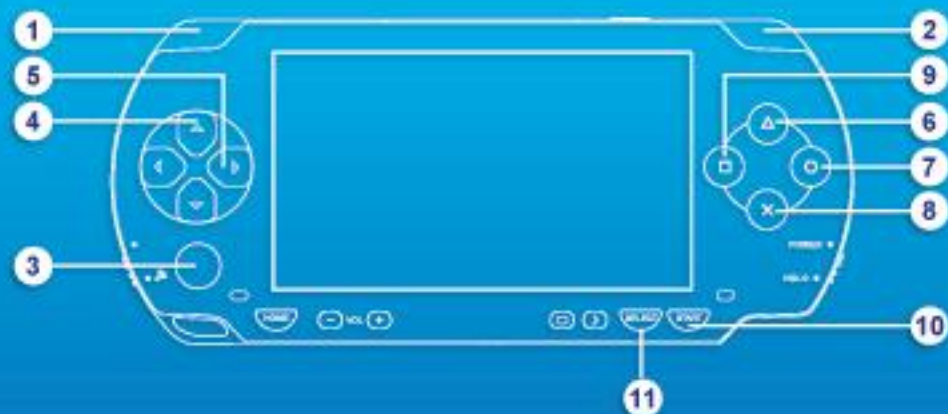
Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

STARTING UP



There are three available control options in the game from which you can choose:

First input mappings(which is the default control option)

Option 1 (Default) - Jack

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. L button: | Hold the button to Take Aim |
| 2. R button: | Fire |
| 3. analog stick: | Move |
| 4. ↑ button: | Toggle precise aiming |
| 5. → button: | Reload |
| 6. △ button: | Look up |
| 7. ⊙ button: | Look right |
| 8. ⊗ button: | Look down |
| 9. ⊕ button: | Look left |
| 10. START button: | Pause/In-game Menu |
| 11. SELECT button: | Inventory |

Option 2 - Jack

- | | |
|---|-----------------------|
| 1.  button: | Hold to take aim |
| 2.  button: | Fire |
| 3. analog stick: | Camera |
| 4.  button: | Toggle precise aiming |
| 5.  button: | Reload |
| 6.  button: | Move forward |
| 7.  button: | Strafe right |
| 8.  button: | Move backward |
| 9.  button: | Strafe left |

Option 3 - Jack

- | | |
|---|-----------------------|
| 1.  button: | Hold to take aim |
| 2.  button: | Fire |
| 3. analog stick: | |
| up/down: | Move |
| left/right: | Look left/right |
| 4.  button: | Toggle precise aiming |
| 5.  button: | Reload |
| 6.  button: | Look up |
| 7.  button: | Strafe right |
| 8.  button: | Look down |
| 9.  button: | Strafe left |

KONG CONTROLS

- | | |
|--|--------------------|
| 3. analog stick: | Move |
| 6.  button: | Grab |
| 7.  button: | Rage |
| 8.  button: | Jump |
| 9.  button: | Hit |
| 10. START button: | Pause/In-game Menu |

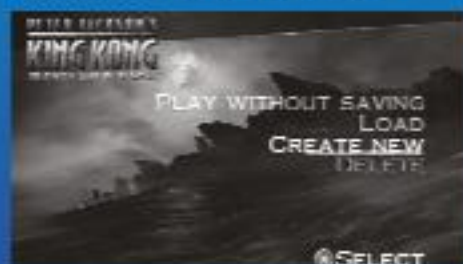
INTRODUCTION

Welcome to Peter Jackson's King Kong The Official Game of The Movie, a revolutionary survival shooter and adventure game. Mixing action, adventure and survival gameplay elements inside the universe of the "King Kong" movie directed by academy award winner Peter Jackson, the game will take you on a fantastic journey willing to deliver a movie- like experience. We hope you will enjoy it.

Following the same scenario line, recreating the same world with the same dangers, allowing you to explore the Skull Island as you take the role of Jack Driscoll in the search for Ann, the game will take you beyond the movie and will offer you great worlds to discover. Deeper into the game you get to play the powerful Kong against amazing enemies, smashing everything in your way while trying to save the beautiful Ann Darrow from the dangers of Skull Island. We wish you a pleasant journey.

PLAYING THE GAME

Profile selection menu



When the game starts, the profile selection screen appears. A profile is a safeguard containing the chosen name of the player, the progress within the levels as well as the overall score. You will have several possibilities on this screen, you can:

- load an existing profile
- create a new profile
- delete a profile
- play without saving and therefore not load any profile. Your progress in the game will therefore be lost as soon as you leave the game.

Main menu



Use the the directional left/right buttons to navigate in this menu.

To select a sub-menu or modify an option, use the  button after you make your selection. Press the  button to cancel and return to the previous screen.

- **Play:** starts the game. If it is your first game, the introduction to the game starts automatically. If you want to re-start an existing game, the chapter selection screen is started.
- **Options:** a menu giving all the game parameters.

Options menu



You can modify the main parameters of the game on this screen.

- **Audio:** in this sub-menu you can modify the display or not of subtitles, the volume of the dialogues, the music and the sound effects.
- **Controls:** in this sub-menu you can choose between the three different control modes and inverse or not the vertical axis of the sight.

Save game

You can save your progress to your Memory Stick Duo™ at anytime while playing the game. The Save option is available when entering the Pause menu or when you quit the game. When you load your save game, you will start at the last checkpoint you have passed in the game.

Chapter selection menu



When you load an already existing profile and you select "Play" in the Main menu, the chapter selection menu is displayed. It gives all the chapters of the game that have already been played. The chapters that the players have not yet played cannot be accessed. You can decide to choose any chapter already played. Once the game is finished, all the chapters can be accessed.

Game interface and inventory management

The game has no interface. A character can only carry one weapon at a time, as well as a spear. The only exception is the levers that can be transported in addition to a weapon and a spear. There is no inventory screen.

However, the player can find out how many bullets he still has in reserve for the weapon that he is holding. For this he has to press the SELECT button then he will hear the voice of the character telling him the number of remaining bullets.

Ingame menu



During the game press the START button to pause the game. The Game menu will appear. Here you will have several choices:

- **Save:** saves your progress until the last checkpoint you have passed in that map.
- **Options:** This is the same options menu as the one displayed on the screen when the game starts.
- **Quit game:** This makes you quit the game and go back to the menu at the start of the game. You are asked whether you want to save your game before quitting.
- **Start again:** The second time you play a level you have the option to re-start it whenever you want.
- **Resume:** Return to the game.
- **Score:** The second time you play a level you can look at the score you have accumulated in this level.

MAIN CHARACTERS



Jack Driscoll

This is you. You have been taken on by Carl Denham as a scriptwriter for his next film. You are a rather well known dramatic actor in New York but on Skull Island you will have to prove yourself.



Ann Darrow

Ann Darrow is an unemployed actress from Vaudeville. She hopes to be offered the leading role in Carl Denham's next film but there are going to be a few changes to the script.



Kong

At over 25 feet tall, he is the last of his kind. Experience his staggering power as he survives against both man and the creatures of the island.



Hayes

Hayes is the first mate aboard the Venture (the boat that takes the team to Skull Island). Denham's dreams of glory have no effect on him, he is a field man who has gained perfect knowledge of how to handle weapons due to his military past.



Carl Denham

The producers do not trust him any more. This film is his last chance to win back his reputation and he has no intention of passing it up, whatever the risks for him or for the other members of the team.

Jimmy

Jimmy is the youngest sailor aboard the Venture. It's thanks to Hayes that he was able to be taken on board the Venture and escape the streets of New York. He also gets off on the island, despite Hayes' reticence.



ENEMIES

Here are some of the game's creatures:



Venatosaurus

The Venatosaurus is a formidable and very mobile hunter. He is able to jump and hunt in groups and to catch other creatures to take them away and devour them in a safe place.

Megapede

The Megapede is a creature that can move on walls and ceilings. It can also wrap around people to suffocate them and kill them. Megapedes can attack one another.





Giant Crab

The Giant Crab is a living creature that always lives near to the water. It can be different sizes (from 2m wide to nearly 10m) and can catch other creatures to devour them. It can destroy stone structures.



V-Rex

The V-Rex is the most powerful enemy in the game. When it is confronted by Jack it is invincible. Only Kong can hurt or kill it. It can destroy stone structures and can kill with one hit to the jaw.

FOOD CHAIN

In the jungle, a dead body is not ignored for long.

Predators are always waiting for easy prey. Jack can take advantage of this voracious appetite and thus ambush them, lure them into a trap or divert them from his path by using the food chain.

This means that the player is a target but that he can also create new targets by killing some creatures. These dead creatures are then going to attract other monsters and thus free the way for the player.

Most of the time the enemies of the game follow these two rules:

- they are attracted by dead bodies
- once dead they attract other monsters nearby and become the priority targets for them.

The game is also strewn with inoffensive creatures that can be used to make the food chain work. There are 3 different kinds of them, one on land, one in the air and one in the water :

**The
giant dragonfly**



**The
small larva**



**The small
swampcrawler**



You have two ways to use these creatures in the food chain. Either you shoot them with classic weapons (which is going to immediately attract other creatures) or you can spear them with a spear (by using the repel button) and thus "capture" the creature without attracting anyone. Then you can throw the spear anywhere and thus create diversions and/or traps for your enemies.

WEAPONS

Pistol: This is a classic firearm. The pistol is not very powerful but it is enough to repel an enemy. However, it will be difficult to kill with this weapon. The magazine contains eight 9mm cartridges.



Shotgun: this weapon is extremely powerful at close range. Its power decreases with distance. The firing rate is relatively low. The magazine can contain 5 cartridges.



Sniper Rifle: this gun has a very long range but a very low firing rate. It is particularly useful for drawing out enemies without them seeing you. The magazine contains five 7.62 cartridges.



Machine Gun: This weapon has a very high firing rate. The bullets shot do not do a lot of damage; only the quantity fired can make the difference. The Machine Gun has an average range. The magazine contains fifty 11.43 cartridges.



Spear: the spear is a primitive weapon found on the island before the arrival of the Denham team. There are two different versions. The most developed spear (above on the image) does a

lot of damage to an enemy, whereas the version below is a bone fragment, smaller and therefore less effective. A spear can be picked up several times (from the ground, from the dead body of an enemy, etc.) but ends up breaking if used too much.



There is a limited number of powerful spears (left image).

There is an unlimited number of the less powerful bones on the carcasses (right image).



The lever: The lever is not a weapon but rather an object that can be found in several places on the island. It is used to activate columns that are used to open massive doors built by the indigenous people. This object is considered to be an inventory object and can be carried along with a classic weapon.



All the weapons have a second function: by pressing the **R** button, they allow you to repel an enemy. As regards the spear, this function also allows you to skewer a small creature in order to throw it and thus attract other enemies (see previous section:

food chain). Sometimes small wooden structures will block the way: you can destroy them by using this function.

USE OF FIRE

It is possible to use fire with the spear. In fact there are flaming bowls that can be used to light the spear if this is put into them. To do this all you have to do is to put the spear near the bowl and use the "repel" function.

To use the fire on the decor all you need to do is throw the spear into the grass for it to catch fire. It is possible to light grass whilst continuing to hold the spear. To do this, you need to go near to the grass and use the "repel" function whilst holding the lit spear. The grass will then catch fire and will kill all the enemies in it.

KONG GAME

When you are Kong, both the controls and the character's abilities are completely different from Jack Driscoll's. Kong can move about by interacting with his environment and also fight the fiercest creatures.

Walling: Kong can climb and walk up certain walls which can be recognised by their woven creeper texture. To climb up a wall, press the Jump button when in contact with it. Once holding on to the wall, you can make Kong jump onto other interactive elements by pressing the Jump button again. Kong can also climb walls whilst carrying Ann.



Swing: some background elements stand out more than others and allow Kong to swing. For example, Kong can grab hold of a branch in order to jump over a chasm. Press the Jump button when you are on the edge of a ravine and can see a background element that will allow you to carry out this action. If you leave Kong holding on to this background element, he will stay suspended indefinitely. To release him, press the Jump button again. Kong will then jump in the direction in which he is looking. He can also use this ability whilst holding Ann.



Climb up a column: in the environment there are columns with trees on them; this indicates that Kong can climb them. To climb, place Kong at the bottom of the column and press the Jump button. Kong will then go to the top of the column and grab hold of the tree.



Once holding on to the tree, you can move Kong using the directional movement buttons to see which direction to jump in. Once you have chosen a direction, hold the directional movement button in that direction and press the Jump button. Kong will then jump in the corresponding direction and grab hold of any interactive element he encounters.

Unblock a pathway: enormous objects (pillars, tree trunks, blocks of stone, etc.) often block the pathway. Kong is able to lift these objects in order to clear the way. To do this, place Kong in contact with the object and press the Grab button. Kong will then move under the object and try to lift it. Press on one of the 4 action buttons (Grab, Jump, Hit and Rage) until the object has been cleared from the path.



Hit: when you press the Hit button, Kong gives a basic blow. By pressing the button several times repeatedly, he gives a series of blows. By pressing the Jump and Hit buttons at the same time, Kong gives a violent shoulder blow that stuns his adversaries.



Dodge: press the Jump button to dodge during a fight. As above, pressing this button and the Hit button at the same time delivers a violent blow that stuns the enemy on contact.



Repel/Knock out: when you press the Rage button, Kong swings upward, repelling the enemy on contact. If you press the Hit button just after this, Kong continues by giving a very violent downward blow, knocking out the enemy on contact.



Repelling also discourages enemies from climbing onto Kong. The Venatosaurus and the Megapede are able to do this in order to harm him. The only way to remove them is to use the Repel function.

Catch/Throw: when you press the Grab button, Kong grabs the nearest enemy. Press the Grab button again to make him throw the enemy in the direction of the directional movement buttons. Press the Rage button to make him bite the enemy. If he takes too long to hit/throw an enemy, the enemy will free itself and hit Kong.



You can also grab a tree trunk or a Megapede using the Catch/Throw function. After grabbing, press the Hit button to use the object or creature as a weapon.

Jaw-break finish: when a V-Rex is down (after several hits/throws), you can put Kong into the "jaw-break" finish by pressing the Hit button. Press rapidly on one of the 4 action buttons (Grab, Jump, Hit and Rage) to kill the monster.



Throw finish: when a V-Rex is down (after several hits/throws), you can put Kong into the "throw" finish by pressing the Grab button. Like the "jaw-break" finish, you must press rapidly on one of the 4 action button (Grab, Jump, Hit and Rage) to kill the monster.



Fury mode: pressing the Rage button repeatedly makes Kong go into Fury mode. His blows become increasingly violent and very quickly knock out his enemies.



TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on 0871 664 1000 (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as:
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support
Technical Support Info Hotline
1902 262 102

(calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

DÉMARRAGE

Installation de votre système PSP™ (PlayStation®Portable).

Pour plus d'informations sur l'installation du système PSP™, consultez le mode d'emploi fourni avec le système PSP™. Pour plus d'informations sur le démarrage, consultez le manuel du système PSP™.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

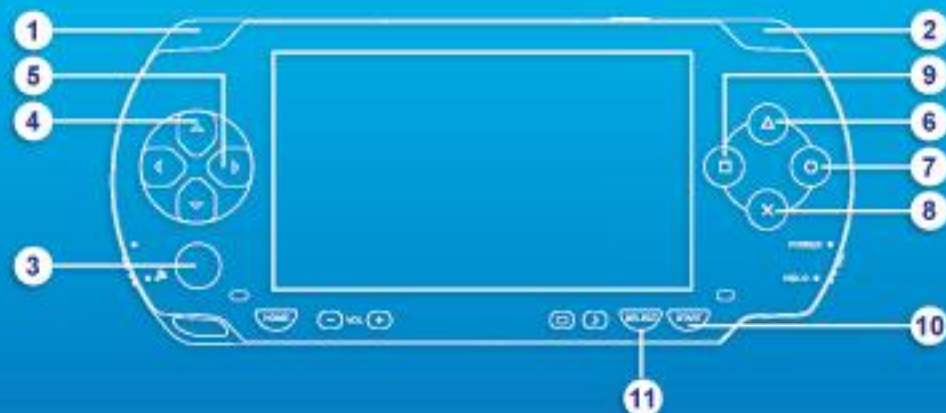
Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

COMMANDES



Il existe trois options de commandes dans le jeu :

Configuration par défaut

Option 1 (par défaut) - Jack

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. Touche L : | Maintenir appuyée pour viser |
| 2. Touche R : | Tirer |
| 3. Pad analogique : | Se déplacer |
| 4. Touche ↑ : | Passer en visée de précision |
| 5. Touche → : | Recharger |
| 6. Touche △ : | Regarder en haut |
| 7. Touche ⊙ : | Regarder à droite |
| 8. Touche × : | Regarder en bas |
| 9. Touche ⊙ : | Regarder à gauche |
| 10. Touche START : | Pause/Menu du jeu |
| 11. Touche SELECT : | Inventaire |

Option 2 - Jack

- | | |
|----------------------|-------------------------------|
| 1. Touche L : | Maintenir enfoncée pour viser |
| 2. Touche R : | Tirer |
| 3. Analog stick : | Caméra |
| 4. Touche ↑ : | Passer en visée de précision |
| 5. Touche → : | Recharger |
| 6. Touche △ : | Avancer |
| 7. Touche ⊙ : | Pas vers la droite |
| 8. Touche ⊗ : | Reculer |
| 9. Touche ⊖ : | Pas vers la gauche |

Option 3 - Jack

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| 1. Touche L : | Maintenir enfoncée pour viser |
| 2. Touche R : | Tirer |
| 3. Pad analogique : | |
| haut/bas : | Se déplacer |
| gauche/droite : | Regarder à gauche/à droite |
| 4. Touche ↑ : | Passer en visée de précision |
| 5. Touche → : | Recharger |
| 6. Touche △ : | Regarder vers le haut (1 clic) |
| 7. Touche ⊙ : | Pas vers la droite |
| 8. Touche ⊗ : | Regarder vers le bas |
| 9. Touche ⊖ : | Pas vers la gauche |

COMMANDES DE KONG

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| 3. Pad analogique : | Se déplacer |
| 6. Touche △ : | Attraper |
| 7. Touche ⊙ : | Mode Furie |
| 8. Touche ⊗ : | Sauter |
| 9. Touche ⊖ : | Frapper |
| 10. Touche START : | Pause/Menu du jeu |

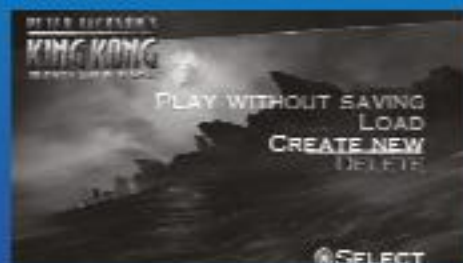
INTRODUCTION

Bienvenue dans Peter Jackson's King Kong, the Official Game of the Movie, un jeu de survie révolutionnaire. Mêlant l'action, l'aventure et la survie et se déroulant dans l'univers du film King Kong, mis en scène par Peter Jackson, détenteur de plusieurs oscars, le jeu vous entraîne dans un voyage fantastique qui vous procurera des sensations dignes d'un film. Nous espérons que vous l'apprécierez.

Le jeu suit la même ligne scénaristique, recrée le même monde et les mêmes dangers que le film. Dans le rôle de Jack Driscoll, explorez Skull Island à la recherche de Ann. Allez plus loin encore que dans le film et découvrez des paysages magnifiques. Vous serez même amené à jouer le rôle du puissant Kong contre des ennemis déroutants, en cassant tout sur votre passage. Votre but est de sauver la superbe Ann Darrow des dangers de Skull Island. Nous vous souhaitons un bon voyage.

LE JEU

Menu de sélection de profil



Lors du lancement du jeu, l'écran de sélection de profil apparaît. Un profil est une sauvegarde contenant le nom choisi par le joueur, sa progression dans les niveaux ainsi que son score global. Sur cet écran, vous pouvez :

- charger un profil existant
- créer un nouveau profil
- supprimer un profil
- jouer sans sauvegarder et donc ne charger aucun profil. Vous perdrez alors votre progression dans le jeu dès que vous quitterez la partie.

Menu principal



Utilisez les touches gauche et droite pour vous déplacer dans ce menu. Pour sélectionner un sous-menu ou modifier une option, utilisez la touche **X**. Appuyez sur la touche **A** pour annuler et revenir sur l'écran précédent.

- **Jouer** : lance la partie. S'il s'agit de votre première partie, l'introduction du jeu se lance automatiquement. Si vous choisissez de reprendre une partie existante, l'écran de sélection des chapitres se lance.
- **Options** : menu regroupant l'ensemble des paramètres du jeu.

Menu Options



Sur cet écran, vous pouvez modifier les principaux paramètres du jeu.

- **Audio** : dans ce sous-menu, vous pouvez choisir d'afficher ou non les sous-titres, et modifier le volume des dialogues, de la musique et des effets sonores.
- **Commandes** : dans ce sous-menu, vous pouvez choisir entre les trois configurations de commandes et inverser ou non l'axe vertical de visée.

Menu de sélection de chapitre



Lorsque vous chargez un profil déjà existant et que vous sélectionnez Jouer depuis le menu principal, le menu de sélection des chapitres se lance. Il regroupe l'ensemble des chapitres que vous avez déjà terminés. Les chapitres auxquels le joueur n'a pas encore joué sont inaccessibles. Vous pouvez choisir n'importe lequel des chapitres déjà joués. Une fois le jeu terminé, l'ensemble des chapitres devient accessible.

Interface du jeu et gestion de l'inventaire

Le jeu ne dispose d'aucune interface. Un personnage ne peut transporter qu'une arme à la fois, en plus d'une lance. Il peut également transporter un levier. Il n'y a pas d'écran d'inventaire.

Le joueur a toutefois la possibilité de savoir combien de balles il lui reste en réserve pour l'arme qu'il tient en main. Il doit pour cela appuyer sur la touche SELECT. Son personnage lui annoncera alors de vive voix le nombre de balles restantes.

Menu du jeu



En cours de jeu, appuyez sur la touche START pour mettre le jeu en pause. Le menu du jeu apparaît, vous proposant les choix suivants :

- **Sauvegarder** : sauvegarde votre progression jusqu'au dernier point de sauvegarde rencontré dans le niveau en cours.
- **Options** : il s'agit du même menu d'options que celui affiché à l'écran au démarrage du jeu.
- **Quitter** : cette option vous fait quitter la partie en cours et revenir au menu de départ. Il vous est demandé si vous souhaitez sauvegarder votre partie avant de quitter.
- **Recommencer** : la seconde fois que vous jouez à un niveau, vous avez la possibilité de le recommencer depuis le départ si vous le souhaitez.
- **Continuer** : permet de reprendre la partie en cours.
- **Score** : la seconde fois que vous jouez à un niveau, vous pouvez consulter le score atteint dans ce niveau.

PERSONNAGES PRINCIPAUX



Jack Driscoll

C'est vous. Vous avez été embauché comme scénariste par Carl Denham pour son prochain film. À New York, vous êtes un auteur dramatique plutôt reconnu, mais sur Skull Island, il va falloir faire vos preuves.



Ann Darrow

Ann Darrow est une actrice de vaudeville au chômage. Elle s'est vue offrir le premier rôle du prochain film de Carl Denham, mais il va y avoir quelques changements dans le script.



Kong

Il fait huit mètres de haut. C'est le dernier représentant d'une espèce disparue. Les habitants de l'île le vénèrent comme un dieu et lui présentent régulièrement des jeunes femmes en offrande. Jusqu'à présent, il n'a jamais eu beaucoup de compassion pour elles.



Hayes

Hayes est le second du Venture (le bateau qui emmène toute l'équipe sur Skull Island). Les rêves de gloire de Denham le laissent froid. C'est un homme de terrain qui a acquis dans son passé de militaire une connaissance parfaite du maniement des armes.



Carl Denham

Les producteurs ne lui font plus confiance. Ce film est sa dernière chance de se refaire un nom et il n'a pas l'intention de la laisser passer, quels que soient les risques pour lui ou pour les autres membres de l'équipe.



Jimmy

Jimmy est le plus jeune matelot du Venture. C'est grâce à Hayes qu'il a été embauché à bord du Venture et qu'il a pu échapper ainsi aux rues de New York. Il débarque lui aussi sur l'île, malgré les réticences de Hayes.

ENNEMIS

Voici quelques-unes des créatures du jeu :



Venatosaurus

Le vénatosaure est un chasseur redoutable et très mobile. Il est capable de sauter, de chasser en groupe et d'attraper d'autres créatures pour les emmener et les dévorer en lieu sûr.



Scolopendre

La scolopendre est une créature capable de se déplacer sur les murs et les plafonds. Elle peut également s'enrouler autour des gens pour les étouffer et les tuer. Les scolopendres s'attaquent parfois entre elles.



Crabe géant

Le crabe géant est une créature qui vit toujours à proximité de l'eau. Il peut être de tailles très diverses (de 2 mètres de diamètre à près de 10 mètres) et attrape d'autres créatures pour les dévorer. Il peut détruire des structures en pierre.



V-Rex

Le V-Rex est l'ennemi le plus puissant du jeu. Face à Jack, il est invincible. Seul Kong peut le blesser ou le tuer. Il est capable de détruire des structures de pierre et peut tuer d'un seul coup de mâchoire.

CHAÎNE ALIMENTAIRE

Dans la jungle, un cadavre ne reste pas longtemps ignoré.

Les prédateurs sont toujours à l'affût d'une proie facile. Jack peut tirer partie de cet appétit vorace en utilisant la chaîne alimentaire à son profit pour débusquer, attirer dans un piège ou détourner un prédateur de son chemin. Cela signifie que le joueur est une cible mais qu'il peut également créer de nouvelles cibles en tuant d'autres créatures. Les créatures mortes attirent les prédateurs et libèrent ainsi le passage au joueur.

La plupart du temps, les ennemis rencontrés dans le jeu respectent ces deux règles :

- Ils sont attirés par les cadavres
- Une fois morts, ils attirent les autres monstres alentour et deviennent leurs cibles prioritaires

Le jeu comporte également des créatures inoffensives permettant de faire fonctionner la chaîne alimentaire. Il en existe trois différentes : une terrestre, une aérienne et une aquatique.

La libellule géante



La larve



La créature des marais



Pour utiliser ces créatures dans la chaîne alimentaire, vous avez deux possibilités. Soit leur tirer dessus avec les armes classiques (ce qui va immédiatement attirer les autres créatures) soit les planter au bout d'une lance (en utilisant la touche Repousser) pour les capturer sans attirer l'attention des prédateurs. Vous pourrez alors jeter la lance à n'importe quel endroit et ainsi créer des diversions ou des pièges pour vos ennemis.

ARMES

Pistolet : il s'agit d'une arme à feu classique. Le pistolet n'est pas très puissant mais suffisant pour repousser un ennemi. Il est cependant difficile de tuer avec cette arme. Le chargeur contient 8 cartouches de 9mm.



Fusil : cette arme est extrêmement puissante à courte portée. Sa puissance diminue avec la distance. La cadence de tir est relativement faible. Le chargeur contient 5 cartouches.



Fusil à Lunette : ce fusil dispose d'une portée très importante mais d'une cadence de tir très faible. Il est particulièrement utile pour éliminer des ennemis sans vous faire repérer. Le chargeur contient 5 balles de 7,62 mm.



Mitraillette : cette arme est une mitrailleuse à la cadence de tir très importante. Les balles tirées ne font pas énormément de dégâts : seule la quantité parvient à faire la différence. La mitrailleuse a une portée de tir moyenne. Le chargeur contient 50 balles de 11.43 mm.



Lance : la lance est une arme primitive présente sur l'île. Il en existe deux versions différentes.

La lance la plus évoluée (en haut sur l'image de droite) peut blesser gravement un ennemi, alors que l'autre (celle du bas) n'est qu'un simple fragment d'os, plus petit et moins efficace. Une lance peut être utilisée plusieurs fois (vous pouvez en récupérer sur le sol, sur le cadavre d'un ennemi, etc.) mais finit par se casser si on s'en sert trop.



Les lances puissantes sont disponibles en quantité limitée (image de gauche). Les os, moins puissants, sont disponibles en quantité illimitée sur les carcasses (image de droite).



Levier : le levier n'est pas une arme mais un objet que l'on peut trouver en plusieurs points de l'île. Il sert à activer des piliers permettant d'ouvrir les immenses portes construites par les indigènes de Skull Island. Cet objet peut être porté en plus d'une arme classique.



Toutes les armes possèdent une fonction secondaire : en appuyant sur la touche **R**, vous pouvez repousser un ennemi. Dans le cas de la lance, cette fonction secondaire permet aussi d'embrocher une petite créature afin de la lancer pour attirer d'autres ennemis (voir le paragraphe : Chaîne Alimentaire). Parfois, de petites structures en bois vous bloquent le passage : vous pouvez les détruire en utilisant la touche Repousser.

UTILISATION DU FEU

Il est possible d'utiliser le feu avec la lance. Vous trouverez dans le jeu des vasques enflammées que vous pouvez utiliser pour enflammer une lance en l'y plongeant. Pour cela, approchez-vous d'une vasque avec une lance et utilisez la fonction Repousser.

Pour enflammer des éléments de décor, envoyez une lance enflammée dans l'herbe. Il est également possible d'enflammer l'herbe en gardant la lance en main. Pour cela, approchez-vous de l'herbe et utilisez la fonction Repousser. L'herbe va prendre feu et tuer tous les ennemis qui s'y trouvent.

PARTIE KONG

Lorsque vous incarnez Kong, le contrôle du personnage ainsi que ses capacités divergent totalement de ceux de Jack Driscoll. Il peut se déplacer en interagissant avec son environnement, mais aussi combattre des créatures titanesques.

Grimper aux murs : certains murs, reconnaissables à leurs lianes entremêlées, permettent à Kong de grimper et de marcher quelle que soit sa position. Pour que Kong s'agrippe à un mur, appuyez sur la touche de saut lorsque vous vous trouvez en contact avec celui-ci. Une fois accroché au mur, Kong peut sauter sur d'autres éléments interactifs en appuyant de nouveau sur la touche de saut. Kong peut grimper aux murs tout en portant Ann dans ses mains.



Sauter en s'agrippant à un élément de décor : certains éléments de décor dépassent plus que d'autres. Kong peut s'y accrocher afin par exemple de sauter par-dessus un précipice. Pour cela, appuyez sur la touche de saut lorsque vous vous trouvez au bord d'un ravin et que vous voyez un élément de décor permettant d'effectuer cette action. Si vous laissez Kong accroché à cet élément de décor, il va y rester suspendu sans fin. Pour l'en détacher, appuyez de nouveau sur la touche de saut. Kong va alors sauter dans la direction à laquelle il fait face. Il peut utiliser cette capacité tout en tenant Ann dans ses mains.



Grimper sur un pilier : il existe dans le décor des piliers sur lesquels sont placés des arbres. Cela indique que Kong peut grimper dessus. Pour cela, placez-vous à la base du pilier et appuyez sur la touche de saut. Kong va alors monter jusqu'au sommet du pilier et s'accrocher à l'arbre. Une fois accroché, il est possible d'orienter Kong dans 4 directions en utilisant les touches directionnelles. Cela vous permettra de voir dans quelle direction sauter. Une fois la direction choisie, maintenez-la avec les touches directionnelles puis appuyez sur la touche de saut. Kong va sauter dans la direction souhaitée et s'accrocher aux éventuels éléments interactifs qu'il pourrait rencontrer.



Débloquer un passage : souvent, d'énormes objets bloquent le passage. Il peut s'agir de blocs de pierre, de piliers, de troncs d'arbres, etc. Kong a la possibilité de soulever ces objets afin de libérer le passage. Pour ce faire, placez-vous au contact de l'élément et appuyez sur la touche Attraper. Kong va alors se placer sous l'élément et tenter de le soulever. Pour que l'opération réussisse, il faut appuyer de manière répétée sur l'une des touches Action (attraper, sauter, frapper ou Furie) jusqu'à ce que Kong projette l'objet au loin.



Esquiver : la touche de saut permet à Kong d'effectuer une esquive lors d'un combat. Appuyez simultanément sur les touches Sauter et Frapper pour donner un violent coup d'épaule et étourdir les ennemis touchés.



Frapper : la touche Frapper permet à Kong de donner un coup basique. Si vous appuyez plusieurs fois de suite sur la touche Frapper, Kong effectue un enchaînement de coups. En appuyant simultanément sur les touches Sauter et Frapper, Kong donne un violent coup d'épaule qui étourdit ses adversaires.



Repousser / Assommer : la touche Furie permet à Kong de donner un coup de bas en haut qui repousse l'ennemi au contact. Si, juste après ce coup, vous appuyez sur la touche Frapper, Kong enchaîne en donnant un très violent coup de haut en bas qui assomme l'ennemi au contact. Cette fonction permet également de débarrasser Kong d'un ennemi qui lui serait monté dessus. Le vénatossaure et la scolopendre ont en effet la faculté de s'accrocher à Kong pour le blesser. Le seul moyen de s'en débarrasser est d'utiliser la fonction Repousser.



Attraper / Projeter : la touche Attraper permet à Kong d'attraper l'ennemi le plus proche. Si vous appuyez alors de nouveau sur la touche Attraper, Kong projette l'ennemi dans la direction indiquée. Lorsque Kong a attrapé un ennemi, il peut le mordre en appuyant sur la touche Furie. S'il met trop de temps à frapper ou projeter un ennemi attrapé, ce dernier se libère de lui-même et inflige un coup à Kong. Vous pouvez également vous saisir d'un tronc d'arbre ou d'une scolopendre en utilisant la fonction Attraper. Après avoir saisi un objet ou une créature, appuyez sur la touche Frapper pour l'utiliser comme une arme.



Brise-mâchoire : lorsqu'un V-Rex est à terre (après plusieurs coups ou projections), Kong peut passer en mode Brise-mâchoire en appuyant sur la touche Frapper. Appuyez ensuite de façon répétée et très rapidement sur l'une ou plusieurs des touches Action (Attraper, Sauter, Frapper, Furie) pour achever le monstre.



Projection Terminale : lorsqu'un V-Rex est à terre (après plusieurs coups ou projections), Kong peut passer en mode Projection Terminale en appuyant sur la touche Attraper. Comme pour le Brise-mâchoire, appuyez de façon rapide et répétée sur l'une ou plusieurs des touches Action (Attraper, Sauter, Frapper, Furie) pour achever le monstre.



Furie : si vous appuyez de façon répétée sur la touche Furie, Kong finit par passer en mode Furie. Ses coups deviennent plus puissants, ce qui lui permet d'assommer très rapidement ses ennemis.



UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une **foire aux questions (FAQ)** régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les **dernières mises à jour** (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les **forums de nos jeux** vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une **interface permettant de soumettre votre question** à nos techniciens.
- Une **messagerie personnelle** pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 04.88.71.1000 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les **astuces et soluces** sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un **serveur vocal** régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos **spécialistes** du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

PER INIZIARE

Configurare il sistema PSP™ (Playstation®Portable). Per maggiori informazioni su come configurare il sistema PSP™, segui le indicazioni del manuale di istruzioni.

Per maggiori informazioni su come allestire il sistema PSP™, segui le indicazioni del manuale di istruzioni.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'Ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

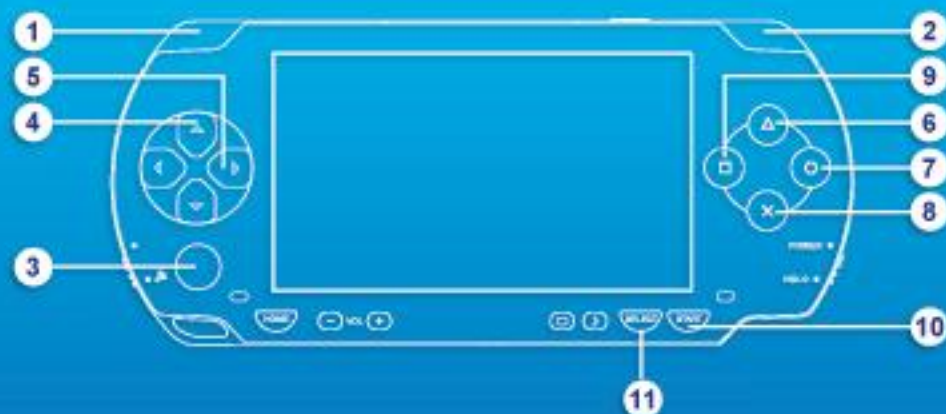
Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

COMMANDI



Puoi scegliere fra tre diverse impostazioni per i comandi di gioco:

Comandi di gioco predefiniti

Opzione 1 (predefinita) - Jack

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| 1. Tasto L : | tieni premuto per mirare |
| 2. Tasto R : | spara |
| 3. Pad analogico: | muovi |
| 4. Tasto ↑ : | attiva/disattiva mira di precisione |
| 5. Tasto → : | ricarica |
| 6. Tasto △ : | guarda su |
| 7. Tasto ⊙ : | guarda a destra |
| 8. Tasto × : | guarda giù |
| 9. Tasto ⊠ : | guarda a sinistra |
| 10. Tasto START : | pausa/menu Gioca |
| 11. Tasto SELECT : | inventario |

Opzione 2 - Jack

- 1. Tasto **L**: tieni premuto per mirare
- 2. Tasto **R**: spara
- 3. Pad analogico: visuale
- 4. Tasto **↑**: attiva/disattiva mira di precisione
- 5. Tasto **→**: ricarica
- 6. Tasto **△**: avanza
- 7. Tasto **○**: spostati lateralmente a destra
- 8. Tasto **×**: retrocedi
- 9. Tasto **□**: spostati lateralmente a sinistra

Opzione 3 - Jack

- 1. Tasto **L**: tieni premuto per mirare
- 2. Tasto **R**: spara
- 3. Pad analogico: su/giù: muovi
sinistra/destra: guarda a sinistra/destra
- 4. Tasto **↑**: attiva/disattiva mira di precisione
- 5. Tasto **→**: ricarica
- 6. Tasto **△**: guarda su
- 7. Tasto **○**: spostati lateralmente a destra
- 8. Tasto **×**: guarda giù
- 9. Tasto **□**: spostati lateralmente a sinistra

Kong

- 3. Pad analogico: muovi
- 6. Tasto **△**: afferra
- 7. Tasto **○**: furia
- 8. Tasto **×**: salta
- 9. Tasto **□**: colpisci
- 10. Tasto **START**: pausa/menu Gioca

INTRODUZIONE

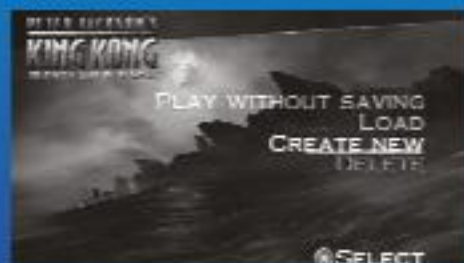
Benvenuto! Peter Jackson's King Kong The Official Game of the Movie è un rivoluzionario sparatutto d'avventura che combina azione, rischio e incredibili elementi scenici all'interno del film diretto dal pluripremiato regista Peter Jackson, dando vita a un universo interamente esplorabile e a una meravigliosa esperienza di taglio cinematografico. Buon divertimento!

Nei panni di Jack Driscoll, assumerai la guida del gruppo alla ricerca di Ann sull'Isola del Teschio, ripercorrerai la trama del film, andrai alla scoperta dello stesso mondo e ti imbatteai negli stessi pericoli, ma avrai la possibilità di spingerti oltre. Infatti, giunto al cuore dell'avventura, potrai giocare nel ruolo del gigantesco Kong, lottare contro strabilianti creature e distruggere tutto ciò che intralcerà il tuo cammino, nel tentativo di salvare la bellissima Ann Darrow dalle minacce celate nell'Isola del Teschio.

Buon viaggio!

COME GIOCARE

Menu di selezione del profilo



Il gioco si avvia dalla schermata di selezione del profilo. Il profilo è un file salvato con il nome del giocatore, i progressi ottenuti in ciascun livello e il punteggio complessivo. All'interno di questa schermata è possibile:

- caricare un profilo esistente
- creare un nuovo profilo
- eliminare un profilo
- giocare senza salvare, senza cioè caricare alcun profilo (in questo modo, quando uscirai dal gioco perderai ogni progresso ottenuto).

Menu principale



Usa i tasti direzionali sinistra e destra per navigare all'interno del menu. Per selezionare un sottomenu o modificare un'opzione, premi il tasto **X** dopo aver effettuato una selezione. Premi invece il tasto **A** per annullare e tornare al menu precedente.

- **Gioca:** con questa opzione puoi iniziare la partita. Se è la prima volta che giochi, si avvierà automaticamente la sequenza d'introduzione. Se invece vuoi riprendere una partita esistente, potrai accedere alla schermata di selezione del capitolo.
- **Opzioni:** attraverso questo menu è possibile impostare i vari parametri di gioco.

Menu Opzioni



Da qui è possibile modificare i seguenti parametri di gioco.

- **Audio:** tramite questo sottomenu puoi modificare la visualizzazione dei sottotitoli e il volume di dialoghi, musica ed effetti sonori.
- **Comandi:** tramite questo sottomenu puoi scegliere fra tre differenti impostazioni dei comandi di gioco e invertire l'asse verticale della visuale.

Salvare il gioco

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco sulla Memory Stick Duo™ quando vuoi, accedendo al menu di pausa o nel momento in cui abbandoni la partita. Quando carichi una partita salvata, riprenderai il gioco dall'ultimo checkpoint raggiunto.

Menu di selezione del capitolo



Una volta caricato un profilo esistente e selezionata l'opzione Gioca nel menu principale, accederai al menu di selezione del capitolo. Da qui, sarà possibile accedere a tutti i livelli di gioco già affrontati; quelli non ancora raggiunti sono invece inaccessibili. Una volta completato l'intero gioco, potrai accedere liberamente a qualsiasi capitolo.

Interfaccia di gioco e gestione dell'inventario

Nel gioco non esiste una vera e propria interfaccia. Ciascun personaggio può portare con sé una sola arma alla volta, oltre a una lancia. L'unica eccezione è costituita dalle leve, che possono essere portate in aggiunta a un'arma e a una lancia. Non esiste nemmeno un vero e proprio inventario: ti vengono mostrate solo le munizioni restanti per l'arma che stai impugnando. Per fare questo, premi il tasto SELECT e potrai ascoltare direttamente dalla voce del tuo personaggio il numero di munizioni residue.

Menu Gioca



Durante il gioco, premi il tasto START per mettere in pausa e selezionare una delle voci seguenti:

- **Salva:** scegli questa opzione per salvare i tuoi progressi di gioco fino all'ultimo checkpoint raggiunto.
- **Opzioni:** lo stesso menu Opzioni accessibile dal menu principale.
- **Esci:** interrompe la partita e torna al menu principale. Prima di uscire, ti verrà comunque richiesto di salvare.
- **Ricomincia:** quando ripeti un livello già superato, puoi scegliere da quale punto ricominciare.
- **Riprendi:** torna al gioco.
- **Punteggio:** quando ripeti un livello già superato, puoi vedere i punti guadagnati fino a quel momento.

PERSONAGGI PRINCIPALI



Jack Driscoll

L'eroe sei tu. Sei stato assunto da Carl Denham come sceneggiatore per il suo prossimo film. A New York sei uno sceneggiatore di discreta fama, ma sarà sull'Isola del Teschio che dovrai dare prova delle tue capacità.



Ann Darrow

Ann Darrow è un'attrice disoccupata di Vaudeville.

È entusiasta all'idea di essere la protagonista del prossimo film di Carl Denham, anche se ci saranno parecchi cambi di copione...



Kong

Kong è alto otto metri ed è l'ultimo della sua specie. Metti alla prova la sua potenza terrificante nella lotta contro gli uomini e le creature dell'Isola.



Hayes

Hayes è il primo ufficiale a bordo della Venture (la nave che porta il nostro gruppo sull'Isola del Teschio). Hayes è assai poco affascinato dai sogni di gloria di Denham: si tratta di un uomo d'azione, dai trascorsi militari che gli conferiscono un'ottima conoscenza delle armi da fuoco.



Carl Denham

Carl Denham non gode più della fiducia dei suoi produttori. Questo film è l'ultima occasione per migliorare la sua reputazione: non ha intenzione di lasciarsela scappare, anche a costo di mettere a repentaglio l'incolumità degli altri membri della spedizione.



Jimmy

Jimmy è il marinaio più giovane della Venture. Grazie alla fiducia di Hayes è scampato alle strade di New York per prendere servizio a bordo. Nonostante l'opposizione del suo tutore, decide ugualmente di sbarcare sull'isola insieme agli altri membri della squadra.

NEMICI

Ecco una descrizione di alcune delle creature presenti nel gioco:



Venatosauro

Il venatosauro è un formidabile cacciatore, rapido e letale. È in grado di spiccare notevoli salti, caccia in gruppo e trascina le prede nella sua tana per poi divorarle.



Scolopendra

La scolopendra è una creatura in grado di arrampicarsi agevolmente lungo ogni parete. Può anche avvolgere la propria preda fino a provocarne il soffocamento. Le scolopendre, in alcuni casi, si possono anche scontrare fra loro.



Granchio gigante

Il granchio gigante è una creatura che vive nelle immediate vicinanze dell'acqua. Le sue dimensioni variano dai 2 a 10 metri di diametro. È in grado di distruggere strutture di pietra e può afferrare le vittime con le sue chele prima di divorarle.



V-Rex

Il V-Rex è il nemico più potente e pericoloso di tutto il gioco. Nel confronto con Jack è assolutamente invincibile: solo Kong può tenergli testa ed eventualmente ucciderlo. Il V-Rex è in grado di distruggere perfino le strutture di pietra e può dilaniare con facilità qualsiasi sventurato finisca fra le sue terrificanti fauci.

CATENA ALIMENTARE

Nella giungla, un cadavere non passa inosservato a lungo.

I predatori sono sempre in cerca di qualche facile vittima. Jack può sfruttare la voracità di questi predatori per tendere loro delle imboscate, attirarli verso una trappola o distrarli dal loro cammino usando la tattica della catena alimentare. Tu sei un potenziale obiettivo, ma puoi creare tu stesso dei bersagli alternativi uccidendo altre creature: in questo modo i predatori saranno attirati dalle carcasse e non baderanno a te, che sarai così in grado di procedere.

Molte delle creature nel gioco hanno due caratteristiche fondamentali:

- sono attratte dai cadaveri;
- una volta morte, attireranno i mostri più vicini, diventando il loro bersaglio prioritario.

L'isola è anche piena di creature inoffensive che possono essere sfruttate per sostenere la catena alimentare. Ne esistono di 3 tipi: volante, terrestre e acquatico:

Libellula gigante



Larva



Rettileide della palude



Ci sono due modi per sfruttare queste creature nella catena alimentare: ucciderle con un'arma da fuoco (in modo che le loro carcasse attraggano altre creature), oppure infilarle con una lancia (usando il tasto respinta) per poi scagliarle lontano in un secondo tempo, magari per creare un diversivo o una trappola per qualche nemico.

ARMI

Pistola: si tratta della pistola classica. Anche se non molto potente, è l'ideale per tenere alla larga le creature indesiderate. Ogni caricatore contiene 8 cartucce da 9 mm.



Fucile a pompa: un fucile estremamente efficace a corto raggio, che perde di intensità proporzionalmente con la distanza. Possiede un rateo di fuoco non molto elevato e il suo caricatore contiene 5 cartucce.



Fucile di precisione: un fucile a lunga gittata ma con ridotto rateo di fuoco. È particolarmente efficace per eliminare dei nemici senza essere visti. Ogni caricatore contiene 5 cartucce da 7.62 mm.



Mitragliatrice: mitragliatrice semiautomatica con elevato rateo di fuoco. Anche se ogni singolo proiettile non risulta eccessivamente dannoso, è la quantità ad amplificarne il risultato nella media distanza. Ogni caricatore contiene 50 cartucce da 11.43 mm.



Lancia: si tratta di un'arma primitiva presente sull'isola ancora prima dell'arrivo della spedizione di Denham. Ne esistono di due tipi: uno sofisticato (nella parte superiore dell'immagine), in grado



di provocare i danni maggiori a qualsiasi nemico, e uno più semplice (nella parte inferiore dell'immagine), costituito da un frammento d'osso e meno efficace come arma contundente. È possibile raccogliere più volte la medesima lancia (da terra, dalla carcassa di un nemico, ecc.), anche se con un uso protratto potrebbe spezzarsi.



Esiste un numero limitato di lance intagliate (immagine a sinistra), mentre quelle ricavate da frammenti di ossa (immagine a destra) sono infinite.



Leva: non si tratta propriamente di un'arma, ma di un oggetto presente in diversi luoghi dell'isola. Serve per muovere delle colonne o aprire le imponenti porte edificate dai nativi. Si tratta di un oggetto che può essere trasportato in aggiunta alla normale arma.



Tutte le armi hanno una funzione secondaria: premendo il tasto **R**, possono essere sfruttate per respingere un nemico. Nel caso della lancia, questa funzione permette di infilzare le creature più piccole per poi lanciarle o attirare altri nemici (consulta anche il capitolo sulla catena alimentare). In certi casi, alcune piccole strutture di legno potrebbero ostacolarti la strada: sfrutta questa funzione per provare ad abatterle.

USO DEL FUOCO

Il fuoco può essere sfruttato anche in combinazione con le lance. Sull'isola, troverai dei bracieri all'interno dei quali è possibile incendiare le lance. Per fare questo, avvicinarti al braciere e usa la funzione di respinta.

Per appiccare il fuoco a un ambiente circostante, scaglia una lancia incendiata all'interno di una boscaglia. Puoi ottenere il medesimo risultato anche impugnando la lancia e avvicinandola a un qualsiasi arbusto: per fare questo, usa la funzione di respinta per appiccare il fuoco alla boscaglia e uccidere tutti i nemici presenti al suo interno.

IL GIOCO DI KONG

Quando si gioca nel ruolo di Kong, i comandi e le abilità del personaggio sono completamente diversi da quelli di Jack Driscoll. Kong è in grado di muoversi interagendo con l'ambiente circostante e può affrontare anche le creature più temibili.



Scalare le pareti: indipendentemente dalla sua posizione, Kong può scalare qualsiasi parete caratterizzata da una superficie intrecciata. Per cominciare la salita, premi il tasto di salto in prossimità della parete. Una volta appeso, Kong può saltare verso altri elementi premendo nuovamente il tasto di salto. Kong può scalare le pareti anche dopo aver afferrato Ann.

Oscillare: alcuni elementi dell'isola si distinguono come possibili punti di presa. Per esempio, Kong può afferrare un ramo per superare un burrone. Per fare questo, premi il tasto di salto in prossimità del dirupo e individua un possibile appiglio che ti permetta di dondolare. Kong resterà appeso fino a quando non impartirai un nuovo comando. Per allentare la presa, premi una seconda volta il tasto di salto e Kong salterà nella direzione in cui è rivolto. Kong può sfruttare questa abilità anche dopo aver afferrato Ann.



Salire su una colonna: sull'isola ci sono alcune colonne ricoperte da vegetazione e sormontate da alberi che possono essere scalate da Kong. Per fare questo, posiziona Kong alla base della colonna e premi il tasto di salto. Una volta in cima, Kong si aggrapperà all'albero.

A questo punto, puoi muoverlo nelle quattro direzioni utilizzando i tasti direzionali e scegliere da quale parte spiccare il salto. Una volta rivolto nella direzione desiderata, tieni premuto il tasto direzionale relativo e premi il tasto di salto per saltare e aggrapparti a un successivo elemento interattivo dell'ambiente.



Sbloccare un passaggio: talvolta il cammino potrebbe essere ostacolato da oggetti di notevoli dimensioni. Kong è in grado di sollevare blocchi di pietra, macigni, colonne e tronchi per proseguire lungo la strada. Per fare questo, premi il tasto di presa quando Kong è in prossimità dell'oggetto che deve provare a sollevare. Per completare l'operazione, premi ripetutamente il tasto di presa, salto, colpo o furia fino a quando non avrai sgomberato il percorso.



Colpire: premendo una volta il tasto di colpo, Kong può sferrare un colpo normale. Premendolo ripetutamente, è possibile effettuare degli attacchi multipli. Premendo simultaneamente il tasto di salto e il tasto di colpo, Kong darà una violenta spallata in grado di stordire gli avversari.



Schivare: premendo il tasto di salto, Kong può schivare un colpo durante un combattimento. Premendo contemporaneamente il tasto di colpo, Kong può sferrare un violento colpo in grado di stordire all'istante qualsiasi avversario.



Respingere/atterrare: premendo il tasto di furia, Kong sferrerà un colpo ascendente che respingerà qualsiasi nemico. Se premi in rapida successione anche il tasto di colpo, eseguirai un colpo discendente molto violento in grado di stendere anche l'avversario più ostico. La funzione di respinta è utile anche per tenere alla larga ogni nemico che tenti di aggrapparsi a Kong, come per esempio i venatosauri e le scolopendre.



Afferrare/lanciare: premendo il tasto di presa, Kong afferrerà il nemico più vicino. Premendo nuovamente il tasto di presa, scaglierà il nemico nella direzione tracciata con i tasti direzionali. Dopo che Kong ha afferrato un nemico, puoi premere il tasto di furia per dargli un morso. Se Kong resta inattivo troppo a lungo, il nemico potrebbe liberarsi e contrattaccare. Allo stesso modo, Kong può anche afferrare un tronco o una scolopendra, per poi utilizzarli come arma premendo il tasto di colpo.



Mossa "spaccafauci": dopo aver atterrato un V-Rex con una buona dose di colpi, puoi far assumere a Kong la posizione "spaccafauci" premendo il tasto di colpo. A questo punto, premi ripetutamente il tasto di presa, salto, colpo o furia per eseguire la mossa e uccidere il dinosauro.



Lancio terminale: dopo aver atterrato un V-Rex con una buona dose di colpi, puoi far assumere a Kong la posizione del lancio terminale premendo il tasto di presa. Come per la mossa "spaccafauci", premi ripetutamente il tasto di presa, salto, colpo o furia per completare il lancio terminale e uccidere il dinosauro.



Modalità Furia: premendo ripetutamente il tasto di furia, Kong può caricare progressivamente la modalità Furia. Così facendo, i suoi colpi diventeranno ancora più violenti e devastanti per gli avversari.



SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente **ONLINE**.
Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico
<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

SPIELVORBEREITUNG

Einrichten des PSP™ (PlayStation®Portable)-System.

Für weitere Informationen zur Einrichtung des PSP™-System, schlagen Sie bitte im Benutzerhandbuch des PSP™-System nach. Für weitere Informationen zur Spielvorbereitung schlagen Sie im Benutzerhandbuch des PSP™-System nach.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

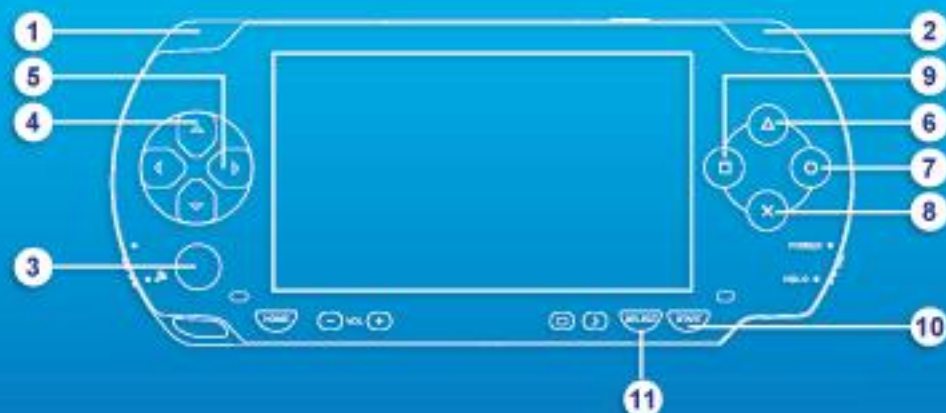
Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

STEUERUNG



Im Spiel können Sie aus drei verfügbaren Steuerungsoptionen auswählen:

• Erste Steuerungskonfiguration (die Standardsteuerung)

Option 1 (Standard) - Jack

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. L -Taste: | Halten Sie diese Taste gedrückt, um zu zielen |
| 2. R -Taste: | Feuer |
| 3. Analog-Pad: | Bewegen |
| 4. ↑ -Taste: | Zum Zielen gedrückt halten |
| 5. → -Taste: | Nachladen |
| 6. △ -Taste: | Nach oben schauen |
| 7. ⊙ -Taste: | Nach rechts schauen |
| 8. ⊗ -Taste: | Nach unten schauen |
| 9. ⊠ -Taste: | Nach links schauen |
| 10. START -Taste: | Pause/Spielmenü |
| 11. SELECT -Taste: | Inventar |

Option 2 - Jack

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1.  -Taste: | Zum Zielen gedrückt halten |
| 2.  -Taste: | Feuer |
| 3. Analog-Pad: | Kamera |
| 4.  -Taste: | Präzises Zielen ein- oder ausschalten |
| 5.  -Taste: | Nachladen |
| 6.  -Taste: | Vorwärts bewegen |
| 7.  -Taste: | Nach rechts ausweichen |
| 8.  -Taste: | Rückwärts bewegen |
| 9.  -Taste: | Nach links ausweichen |

Option 3 - Jack

- | | |
|---|--|
| 1.  -Taste: | Zum Zielen gedrückt halten |
| 2.  -Taste: | Feuer |
| 3. Analog-Pad: | Oben/Unten: Bewegen
Links/Rechts: Nach links/rechts schauen |
| 4.  -Taste: | Präzises Zielen ein- oder ausschalten |
| 5.  -Taste: | Nachladen |
| 6.  -Taste: | Nach oben schauen |
| 7.  -Taste: | Nach rechts ausweichen |
| 8.  -Taste: | Nach unten schauen |
| 9.  -Taste: | Nach links ausweichen |

Kong-Steuerung

- | | |
|---|-----------------|
| 3. Analog-Pad: | Bewegen |
| 6.  -Taste: | Greifen |
| 7.  -Taste: | Wut |
| 8.  -Taste: | Springen |
| 9.  -Taste: | Schlagen |
| 10. START: | Pause/Spielmenü |

EINLEITUNG

Willkommen zu Peter Jackson's King Kong The Official Game of the Movie (Das Offizielle Spiel zum Kinofilm), einem revolutionärem Überlebens-Shooter mit Adventure-Charakter. Die Mischung von Action, Adventure und Überleben im Universum des King Kong-Films von Oskarpreisträger Peter Jackson, nimmt Sie mit auf eine fantastische Reise durch dieses filmähnliche Erlebnis. Wir hoffen, dass Sie es genießen werden!

Das Spiel folgt demselben Erzählstrang wie der Film, spielt in derselben Welt mit denselben Gefahren und erlaubt Ihnen, Skull Island als Jack Driscoll zu erkunden, während Sie versuchen, Ann zu finden und zu retten. Das Spiel ermöglicht eine tiefere Erfahrung als der Film und bietet großartige Umgebungen, die entdeckt werden wollen. Später im Spiel können Sie auch den mächtigen Kong im Kampf gegen die unglaublichsten Gegner steuern und alles auf Ihrem Weg zerstören, während Sie versuchen, die schöne Ann Darrow vor den Gefahren Skull Islands zu beschützen. Wir wünschen Ihnen eine schöne Reise.

Das Spiel spielen Profil-Auswahlmenü



Zu Beginn des Spiels erscheint der Profil-Auswahlbildschirm. Das Profil ist eine Sicherung, welche den gewählten Spielernamen, den Levelfortschritt sowie den gesamten Punktestand enthält. In diesem Menü haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- Ein existierendes Profil laden
- Ein neues Profil erstellen
- Ein Profil löschen
- Ohne zu Speichern spielen und somit auch kein Profil laden. Ihr Spielfortschritt geht verloren, sobald Sie das Spiel verlassen.

Hauptmenü



Benutzen Sie die Richtungstasten, um in diesem Menü zu navigieren. Um ein Untermenü aufzurufen oder eine Option zu verändern, drücken Sie die $\times$ -Taste, nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben. Drücken Sie die $\triangle$ -Taste, um abubrechen und zum vorherigen Menü zurückzukehren.

- **Spiele:** Startet das Spiel. Falls dieses Ihr erstes Spiel ist, beginnt das Spiel sofort mit der Einleitung. Möchten Sie ein bereits existierendes Spiel starten, erscheint das Kapitel-Auswahlmenü.
- **Optionen:** Ein Menü mit allen einstellbaren Spielparametern.

Optionsmenü



In diesem Menü können Sie die Hauptparameter des Spiels anpassen.

- **Audio:** in diesem Untermenü können Sie die Anzeige der Untertitel ein- oder ausschalten, sowie die allgemeine Lautstärke und die der Dialoge, der Musik und der Soundeffekte anpassen.
- **Steuerung:** In diesem Untermenü können Sie zwischen den drei verfügbaren Steuerungsoptionen auswählen und die vertikale Sichtachse anpassen.

Spiel speichern

Sie können Ihren Fortschritt jederzeit im Spiel auf einem Memory Stick Duo™ speichern. Die Speichern-Option steht im Spielmenü oder wenn Sie das Spiel beenden zur Verfügung. Wenn Sie einen Spielstand laden, starten Sie das Spiel am letzten überquerten Checkpoint.

Kapitel-Auswahlmenü



Sobald Sie ein existierendes Profil ausgewählt und im Hauptmenü „Spielen“ gewählt haben, wird das Kapitel-Auswahlmenü angezeigt. Dieses zeigt alle Spielkapitel an, die bereits gespielt wurden. Die noch nicht vom Spieler beendeten Kapitel sind nicht verfügbar. Sie können sich auch entscheiden, ein bereits gespieltes Kapitel erneut zu spielen. Sobald das Spiel beendet wurde, werden auch alle Kapitel verfügbar.

Spiel-Interface und Inventar-Management

Dieses Spiel besitzt kein Interface. Ein Charakter kann immer nur eine Feuerwaffe und einen Speer tragen. Die einzige Ausnahme stellen die Hebel dar, die zusätzlich zu Speer und Feuerwaffe getragen werden können. Es gibt auch kein Inventarmenü. Der Spieler kann aber natürlich trotzdem herausfinden, wie viele Kugeln er noch für die aktuelle Waffe bei sich trägt. Dafür drücken Sie auf die SELECT-Taste. Ihr Charakter teilt Ihnen nun die Anzahl der noch vorhandenen Kugeln mit.

Spielmenü



Drücken Sie während des Spiels auf die START-Taste, um das Spiel anzuhalten. Nun erscheint das Spielmenü. Hier haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- **Speichern:** Mit dieser Option speichern Sie Ihren Fortschritt bis zum letzten Checkpoint, den Sie auf der Karte überquert haben.
- **Optionen:** Dies ist dasselbe Optionsmenü, welches Sie auch aus dem Hauptmenü öffnen können.
- **Spiel beenden:** So beenden Sie das Spiel und kehren ins Hauptmenü zurück. Vor dem Beenden werden Sie gefragt, ob Sie den Spielstand abspeichern möchten.
- **Neustart:** Wenn Sie einen Level zum zweiten Mal spielen, können Sie ihn mit dieser Option jederzeit neu starten.
- **Fortsetzen:** Sie kehren zum aktuellen Spiel zurück.
- **Punkte:** Wenn Sie einen Level zum zweiten Mal spielen, können Sie mit dieser Option sehen, wie viele Punkte Sie in diesem Level bereits gesammelt haben.

HAUPTCHARAKTERE



Jack Driscoll

Das sind Sie. Sie wurden von Carl Denham als Drehbuchautor für seinen nächsten Film angeheuert. In New York haben Sie einen guten Ruf und sind relativ bekannt, aber auf Skull Island müssen Sie sich erst noch bewelsen.



Ann Darrow

Ann Darrow ist eine arbeitslose Variet -Darstellerin. Sie hofft, in Carl Denhams n chstem Film die Hauptrolle spielen zu k nnen, aber es wird einige unerwartete  nderungen am Drehbuch geben.



Kong

Kong ist acht Meter gro  und der letzte seiner Art. Erleben Sie seine urt mliche St rke, wenn er gegen die Menschen und die Kreaturen der Insel besteht.



Hayes

Hayes ist der erste Maat auf der Venture (dem Schiff, auf dem das Team nach Skull Island reist). Hayes ist von Denhams Verlangen nach Ruhm v llig unbeeindruckt. Er steht mit beiden Beinen auf dem Boden und ist Dank seiner milit rischen Vergangenheit ein erstklassiger Spezialist f r Waffen aller Art.



Carl Denham

Seine Produzenten vertrauen ihm nicht mehr. Dieser Film ist seine letzte Chance, seinen Ruf zu retten, und er hat nicht vor, sich diese Chance entgehen zu lassen, egal welchen Risiken er sich oder sein Team dafür aussetzen muss.



Jimmy

Jimmy ist der jüngste Matrose an Bord der Venture. Er verdankt es Hayes, dass er den Straßen von New York entkommen konnte und an Bord des Schiffes aufgenommen wurde. Obwohl Hayes Einspruch erhebt, geht er mit den anderen Teammitgliedern auf der Insel an Land.



DIE GEGNER

Hier sind einige Kreaturen aus dem Spiel:

Venatosaurus

Der Venatosaurus ist ein ausgezeichneter und sehr beweglicher Raubsaurier. Er kann springen, in Gruppen jagen und andere Kreaturen fangen, um sie an einen sicheren Ort zu bringen, wo er sie dann in Ruhe verschlingt.



Mega-Tausendfüßer

Der Mega-Tausendfüßer kann an Wänden und sogar an der Decke entlang krabbeln. Er kann sich außerdem um Menschen wickeln, um sie zu ersticken und zu töten. Mega-Tausendfüßer greifen sich auch gegenseitig an.



Riesenkralbe

Die Riesenkralbe ist eine Kreatur, die in der Nähe des Wassers lebt. Es gibt sie in verschiedenen Größen (von 2m bis 10m breit) und sie kann andere Kreaturen fangen, um diese zu verschlingen. Außerdem kann sie einige Steinstrukturen zerstören.



V-Rex

Der V-Rex ist der gefährlichste Gegner im Spiel. Er ist unbesiegbar, wenn er gegen Jack kämpft. Nur Kong kann ihn verletzen oder töten. Er kann Felsen und Gebäude aus Stein zerstören und einen Gegner mit einem einzigen Biss töten.

NAHRUNGSKETTE

Im Dschungel bleibt kein Aas lange unbemerkt.

Raubtiere sind immer auf der Suche nach leichter Beute. Jack kann den unersättlichen Appetit der Raubtiere zu seinem Vorteil nutzen, um ihnen aufzulauern, sie in eine Falle zu locken oder von seiner eigenen Fährte abzulenken. Das bedeutet, wenn der Spieler selbst das Ziel eines Raubtieres ist, kann er seinen Verfolger auf ein anderes Ziel lenken, indem er andere Kreaturen tötet. Diese toten Kreaturen locken dann weitere Monster an, die den Weg für den Spieler frei räumen.

Meistens befolgen die Gegner im Spiel diese beiden Regeln:

- Sie werden von Aas angelockt.
- Wenn sie sterben, locken sie selbst andere Monster an und werden für diese zu leichter und daher bevorzugter Beute.

Das Spiel wimmelt außerdem von nicht aggressiven Tieren, die benutzt werden können, um den Kreislauf von fressen und gefressen werden in Gang zu setzen. Es gibt drei unterschiedliche Arten: eines an Land, eines in der Luft und eines im Wasser:

Die Riesentlibelle



Die kleine Larve



Der kleine Schlammpringer



Es gibt zwei Wege, diese Kreaturen in der Nahrungskette zu benutzen: Sie können sie entweder mit Standardwaffen erschießen (was sofort andere Fleischfresser auf den Plan ruft), oder sie mit einem Speer aufspießen (mit der Zurückstoßen-Taste), um die Tiere zu „fangen“, ohne sofort andere Kreaturen anzulocken. Sie können dann den Speer mit dem aufgespießten Tier jederzeit werfen, wenn Sie Gegner ablenken und/oder in eine Falle locken wollen.

WAFFEN

- **Pistole:** Dies ist eine klassische Feuerwaffe. Obwohl sie keine große Durchschlagskraft besitzt, kann man mit der Pistole Angreifer erfolgreich abwehren, allerdings wird es schwer, mit dieser Waffe irgendeinen Gegner zu töten. Das Magazin enthält acht 9 mm-Patronen.



- **Schrotflinte:** Diese Waffe ist auf kurze Distanz sehr effektiv. Ihre Durchschlagskraft nimmt mit steigender Entfernung ab. Die Feuerrate ist relativ gering und das Magazin enthält fünf Patronen.



- **Präzisionsgewehr:** Diese Waffe verfügt über eine sehr große Reichweite, aber eine nur sehr geringe Feuerrate. Sie ist besonders nützlich, um Feinde auszuschalten, ohne selbst gesehen zu werden. Das Magazin enthält fünf 7,62 mm-Patronen.



- **Maschinengewehr:** Diese Waffe ist ein Maschinengewehr mit einer sehr hohen Schussfrequenz. Die einzelnen Kugeln richten zwar keinen großen Schaden an, aber das wird durch die Menge an verschossenen Kugeln leicht wettgemacht. Das Maschinengewehr verfügt über eine mittlere Reichweite und das Magazin enthält fünfzig 11,43 mm-Patronen.



• **Speer:** Der Speer ist eine primitive Waffe, die auf der Insel gefunden werden kann. Es gibt zwei verschiedene Ausführungen. Der gut ausgewogene, fachmännisch hergestellte Speer



(der obere im rechten Bild) kann Feinden schweren Schaden zufügen, während die einfachere Version (der untere im rechten Bild) eigentlich nur ein spitzer Knochen ist, der kleiner ist und als Waffe weniger effektiv wirkt. Ein Speer kann mehrmals benutzt werden (indem er vom Boden aufgehoben oder aus der Leiche des Gegners gezogen wird), aber wenn er zu stark beansprucht wird, wird er schließlich irgendwann zerbrechen.



Es gibt nur eine begrenzte Anzahl der sehr effektiven Speere (linkes Bild). Die Anzahl der weniger effektiven Speere aus Knochenfragmenten (rechtes Bild) ist dagegen unbegrenzt.



• **Hebel:** Ein Hebel ist keine Waffe, sondern eher ein nützliches Objekt, welches an verschiedenen Stellen auf der Insel gefunden werden kann. Er wird benutzt, um Mechanismen in Pfählen zu aktivieren, mit denen sich die massiven Türen öffnen lassen, die von den Eingeborenen hergestellt wurden. Dieser Gegenstand kann zusätzlich zur Standardbewaffnung getragen werden.



Alle Waffen verfügen über eine Zweitfunktion: Wenn Sie auf die **R**-Taste drücken, können Sie sie benutzen, um einen Feind zurückzustößen. Beim Speer ermöglicht Ihnen diese Funktion außerdem, kleinere Tiere aufzuspießen, um sie samt Speer zu werfen und Fleisch fressende Gegner abzulenken (siehe Abschnitt „Die Nahrungskette“). Manchmal wird Ihnen der Weg durch kleine Holzstrukturen versperrt. Mit dieser Funktion können Sie sie zerstören.

EINSATZ VON FEUER

Sie können Feuer in Verbindung mit den Speeren benutzen. Auf der Insel gibt es brennende Urnen, an denen Sie einen Speer anzünden können. Gehen Sie dazu einfach mit dem Speer in die Nähe einer solchen Urne und benutzen Sie die Zurückstoßen-Funktion. Um Feuer in der Umwelt zu benutzen, werfen Sie einen brennenden Speer in das hohe Gras, welches dann sofort Feuer fangen wird. Sie können das Gras auch anzünden, ohne den Speer aus der Hand zu geben. Gehen Sie dazu mit einem brennenden Speer in die Nähe des Grases, das Sie anzünden wollen, und benutzen Sie die Zurückstoßen-Funktion. Das Gras fängt sofort Feuer und tötet alle Feinde, die sich darin verbergen.

KONG-SPIEL

Wenn Sie Kong steuern, sind sowohl die Steuerung als auch die Fähigkeiten dieses Charakters völlig verschieden von denen Jack Driscolls. Kong kann sich durch Interaktionen mit der Umgebung fortbewegen, außerdem kann er gegen die gefährlichsten Gegner kämpfen.

Klettern: Kong kann bestimmte Wände erklimmen oder besteigen, die Sie an einem Geflecht von Kletterpflanzen erkennen. Um eine Wand zu erklimmen, drücken Sie auf die Springen-Taste, wenn Sie die Wand berühren. Während Sie sich an einer Wand festhalten, können Sie an andere interaktive Elemente springen, indem Sie erneut auf die Springen-Taste drücken. Kong kann sogar Wände erklimmen, während er Ann trägt.



Schwingen: Bestimmte Elemente ragen weiter aus der übrigen Umgebung hervor als andere. Zum Beispiel kann Kong sich an einem Ast festhalten, um über eine Schlucht zu springen. Drücken Sie dazu auf die Springen-Taste, wenn Sie am Rand einer Schlucht stehen und ein Hintergrundelement sehen, an dem Sie sich festhalten und schwingen können. Wenn Sie Kong an einem solchen Hintergrundelement belassen, bleibt er bis auf Weiteres dort hängen. Um loszulassen, müssen Sie erneut auf die Springen-Taste drücken. Kong springt dann in die Richtung, in die er blickt. Er kann diese Fähigkeit auch benutzen, während er Ann trägt.



Auf Pfeiler klettern: Die Umgebung enthält einige Pfeiler mit Bäumen darauf, die von Kong bestiegen werden können. Stellen Sie Kong dazu an den Fuß des Pfeilers und drücken Sie auf die Springen-Taste. Kong wird dann auf den Pfeiler klettern und sich am Baum festhalten.

Während er sich an einem Baum festhält, können Sie sich in die Richtung drehen, in die Sie springen möchten. Nachdem Sie eine Richtung gewählt haben, halten Sie Richtungstaste in diese Richtung gedrückt und drücken Sie dann auf die Springen-Taste. Kong springt nun in die entsprechende Richtung und hält sich am nächsten interaktiven Element fest, auf das er trifft.



Einen blockierten Weg freiräumen: Manchmal blockieren enorme Hindernisse (Felsblöcke, Säulen, Baumstümpfe, etc.) den Weg. Kong kann diese Hindernisse anheben, um den Weg freizuräumen. Drücken Sie dazu auf die Greifen-Taste, wenn Kong das Hindernis berührt. Kong wird sich dann unter dem Objekt positionieren und versuchen es hochzuheben. Drücken Sie dann wiederholt auf einer der 4 Aktionstasten (Greifen, Springen, Schlagen oder Wut), bis das Hindernis beseitigt wurde.



Schlagen: Wenn Sie ein Mal auf die Schlagen-Taste drücken, führt Kong einen einfachen Schlag aus. Wenn Sie die Taste mehrmals hintereinander drücken, holt er zu einer Schlagserie aus. Durch gleichzeitiges Drücken der Springen- und Schlagen-Taste veranlassen Sie Kong dazu, einen gewaltigen Schulterstoß auszuführen, der seine Gegner betäubt.



Ausweichen: Wenn Sie auf die Springen-Taste drücken, führt Kong in einem Kampf ein Ausweichmanöver aus. Wie bereits erwähnt, veranlassen Sie durch gleichzeitiges Drücken der Springen- und Schlagen-Taste einen mächtigen Schulterstoß, der seine Gegner bei Kontakt betäubt.



Zurückstoßen/Niederschlagen: Wenn Sie auf die Wut-Taste drücken, schlägt Kong einen Aufwärtshaken, der seinen Gegner bei Kontakt zurückstößt. Wenn Sie direkt nach diesem ersten Schlag auf die Schlagen-Taste drücken, lässt Kong eine vernichtende Attacke folgen, die den Gegner bei Kontakt niederschlägt.



Mit der Zurückstoßen-Funktion können Sie effektiv Feinde davon abhalten, an Kong hoch zu klettern. Venatosauren und Tausendfüßer können dies versuchen, um Kong Schaden zuzufügen. Sie können sie nur mit der Zurückstoßen-Funktion entfernen.

Fangen/Werfen: Wenn Sie auf die Greifen-Taste drücken, greift Kong nach dem am nächsten stehenden Feind. Wenn Sie erneut auf die Greifen-Taste drücken, werfen Sie den Feind in die Richtung, in die Sie mit den Richtungstasten steuern. Drücken Sie auf die Wut-Taste, um den Gegner zu beißen. Wenn Sie zu lange brauchen, um den Feind zu beißen oder zu werfen, wird er sich befreien und Kong schlagen.



Sie können mit dieser Funktion auch nach einem Baumstumpf oder Tausendfüßer greifen. Nachdem Sie den Feind oder den Gegenstand hochgehoben haben, können Sie ihn als Waffe benutzen, indem Sie auf die Schlagen-Taste drücken.



Kieferknacker: Wenn ein V-Rex am Boden liegt (nach mehreren Schlägen/Würfen) können Sie Kong in den „Kieferknacker“-Modus versetzen, indem Sie auf die Schlagen-Taste drücken. Drücken Sie danach wiederholt auf eine der 4 Aktionstasten (Greifen, Springen, Schlagen oder Wut), um das Monster zu töten.

Überwurf: Wenn ein V-Rex am Boden liegt (nach mehreren Schlägen/Würfen) können Sie Kong in den Überwurf-Modus versetzen, indem Sie auf die Greifen-Taste drücken. Wie im „Kieferknacker“-Modus müssen Sie wiederholt auf eine der 4 Aktionstasten (Greifen, Springen, Schlagen oder Wut) drücken, um das Monster zu erledigen.



Wut-Modus: Durch wiederholtes Drücken der Wut-Taste versetzen Sie Kong schließlich in den Wut-Modus. Seine Schläge werden dann immer vernichtender und er kann seine Gegner sehr schnell KO schlagen.



Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de/>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 12:00 – 21:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung. Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems. Natürlich sollten Sie bei Ihrem Anruf möglichst Zugang zu Ihrer Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten müssen Sie sich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden. Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung: 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten. Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team

ESPAÑOL

PRIMEROS PASOS

Configuración del sistema PSP™ (PlayStation®Portable).

Para obtener más información sobre el sistema PSP™, consulta su manual de instrucciones. Para obtener más información sobre la configuración, consulta el manual del sistema PSP™.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

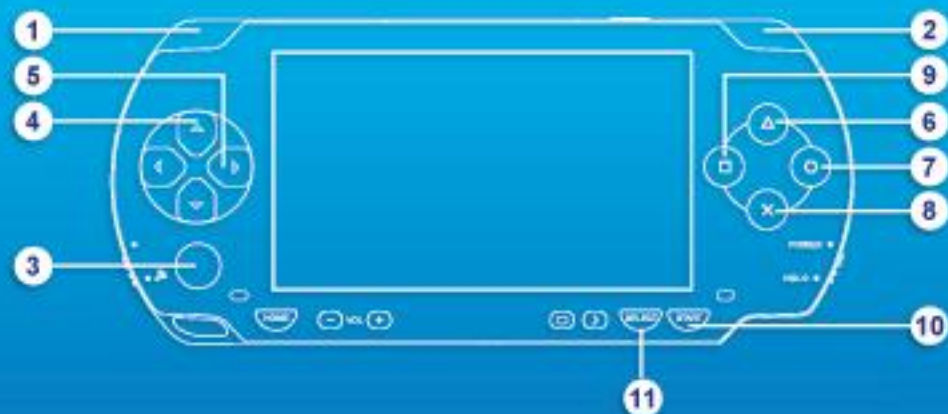
Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES



Hay tres opciones de control en el juego, puedes elegir la que más te guste:

Mapa de controles 1 (es la configuración predeterminada)

Opción 1 (por defecto) - Jack

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1. Botón L : | Mantén pulsado para coger/apuntar |
| 2. Botón R : | Disparar |
| 3. Pad analógico: | Moverse |
| 4. Botón ↑ : | Apuntar con precisión |
| 5. Botón → : | Recargar |
| 6. Botón ▲ : | Mirar arriba |
| 7. Botón ◉ : | Mirar a la derecha |
| 8. Botón × : | Mirar abajo |
| 9. Botón ◂ : | Mirar a la izquierda |
| 10. Botón START : | Pausa/menú de juego |
| 11. Botón SELECT : | Inventario |

Opción 2 - Jack

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Botón  : | Mantén pulsado para apuntar |
| 2. Botón  : | Disparar |
| 3. Pad analógico: | Cámara |
| 4. Botón  : | Apuntar con precisión |
| 5. Botón  : | Recargar |
| 6. Botón  : | Avanzar |
| 7. Botón  : | Girar a la derecha |
| 8. Botón  : | Retroceder |
| 9. Botón  : | Girar a la izquierda |

Option 3 - Jack

- | | |
|--|---|
| 1. Botón  : | Mantén pulsado para apuntar |
| 2. Botón  : | Disparar |
| 3. Pad analógico: | arriba/abajo: Moverse
izquierda/derecha: Mirar izquierda/derecha |
| 4. Botón  : | Apuntar con precisión |
| 5. Botón  : | Recargar |
| 6. Botón  : | Mirar hacia arriba |
| 7. Botón  : | Girar a la derecha |
| 8. Botón  : | Mirar abajo |
| 9. Botón  : | Girar a la izquierda |

Controles de Kong

- | | |
|--|---------------------|
| 3. Pad analógico: | Moverse |
| 6. Botón  : | Agarrar |
| 7. Botón  : | Modo furia |
| 8. Botón  : | Saltar |
| 9. Botón  : | Golpear |
| 10. Botón START: | Pausa/menú de juego |

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Peter Jackson's King Kong, una combinación revolucionaria de juego de aventura y shooter de supervivencia. A través de la mezcla de elementos de acción, aventura y supervivencia dentro del universo de la película King Kong dirigida por el ganador de varios Oscar Peter Jackson., este juego te invita a un viaje fantástico en el que vivirás una experiencia muy cercana a la película. Esperamos que lo disfrutes.

Utilizando escenarios idénticos y recreando los mismos entornos, animales y peligros, el juego te lleva más allá de la película y te permite adoptar el papel de Jack Driscoll para explorar la Isla Calavera en una búsqueda incansable de Ann mientras descubres paso a paso un mundo inmenso. Más adelante, cuando te adentres en el juego, podrás jugar como Kong y luchar contra increíbles enemigos, aplastando todo a tu paso y protegiendo a la hermosa Ann Darrow de los peligros de Isla Calavera. Te deseamos un feliz viaje.

CÓMO JUGAR

Selección de perfiles



Antes de empezar a jugar hay que elegir el perfil del jugador en la pantalla de selección de perfiles. Un perfil es un archivo en el que se guarda el nombre que ha elegido el jugador, el nivel y el punto de control al que ha llegado y la puntuación general. En esta pantalla tienes varias posibilidades:

- Cargar un perfil ya existente
- Crear un perfil nuevo
- Borrar un perfil
- Jugar sin cargar ningún perfil, y sin guardar partidas (cuando salgas perderás todo lo que has avanzado)

Menú principal



Usa los botones de dirección izquierda/derecha para navegar por los menús. Para entrar en un submenú o modificar una opción, elige lo que quieras y pulsa el botón . Para cancelar, pulsa el botón  y regresas a la pantalla anterior.

- **Jugar:** Empiezas una partida nueva y, si es la primera vez que juegas, aparece automáticamente la introducción del juego. Si quieres reiniciar una partida existente, aparecerá la pantalla de selección de capítulos.
- **Opciones:** En este menú puedes modificar los parámetros del juego.

Menú de opciones



Puedes cambiar la configuración del juego modificando algunos parámetros.

- **Sonido:** En este submenú puedes activar o no los subtítulos y cambiar el volumen de los diálogos, música o efectos de sonido.
- **Controles:** Puedes elegir una de las tres configuraciones de controles disponibles, así como invertir el eje vertical.

Guardar partidas

En cualquier momento puedes guardar lo que vas avanzando en el juego en la Memory Stick Duo™. Esta opción está disponible cuando haces una pausa y entras en el menú del juego o cuando sales del juego. Cuando cargas una partida guardada, empiezas en el último punto de control por el que pasaste.

Selector de capítulos



Cuando cargas un perfil existente y eliges Jugar en el menú principal aparece una pantalla en la que puedes acceder directamente a los capítulos del juego que ya hayas jugado. Si no has jugado a ciertos niveles, éstos no aparecerán en el selector de capítulos. Los que sí has jugado están disponibles para que elijas el que quieras, así que una vez que hayas terminado el juego, podrás acceder de nuevo a todos los capítulos.

Interfaz del juego e inventario

Este juego no tiene interfaz (elementos alrededor de la pantalla) ni inventario propiamente dichos.

El personaje sólo puede llevar consigo un arma y una lanza (aunque en algunos puntos del juego también puede llevar una palanca).

Sin embargo, puedes saber la munición disponible para el arma que estás usando. Pulsa el botón SELECT y oírás al personaje decir cuántas balas quedan.

Menú del juego



Durante el juego, pulsa el botón START para hacer una pausa. Aparecerá un menú con varias posibilidades:

- **Guardar:** Guarda lo que has avanzado hasta el último punto de control que has pasado en el mapa actual.
- **Opciones:** Es el mismo menú de opciones que el que aparece en el menú principal, cuando empieza el juego.
- **Salir del juego:** Abandonas la partida y vuelves al menú principal. El juego te preguntará si quieres guardar lo que has avanzado antes de salir.
- **Empezar de nuevo:** La segunda vez que empiezas un nivel tienes la opción de reiniciarlo cada vez que quieras.
- **Seguir jugando:** Vuelves al juego.
- **Puntuación:** La segunda vez que juegas un nivel puedes ver la puntuación que has acumulado en el mismo.

PERSONAJES PRINCIPALES



Jack Driscoll

Es tu personaje. Carl Denham te ha contratado como guionista de su próxima película. Cuando estabas en Nueva York sabías que eras bueno, pero ahora, en Isla Calavera, tendrás que demostrar lo que vales de verdad.



Ann Darrow

Ann Darrow es una actriz de Vaudeville en paro que espera acabar con su mala racha al convertirse en protagonista de la película de Carl Denham. Sin embargo, el guión original va a sufrir ciertos cambios...



Kong

Kong es un grandullón de ocho metros de alto, el último en su especie. Experimenta todo su poder mientras este gigante se impone sobre los hombres y las bestias de la isla.



Hayes

Hayes es el primero de abordaje del Venture (el barco que lleva al equipo a Isla Calavera). No le impresionan los sueños de Denham ni le impresiona su ansia por la gloria. Es un hombre de acción y su pasado militar le otorga un conocimiento profundo de las armas.



Carl Denham

Los productores de Carl Denham han dejado de confiar en él, así que esta película es su última oportunidad para recuperar su reputación. Por eso piensa aprovecharla y no le importa poner en peligro su vida o la de otros miembros del equipo.



Jimmy

Jimmy es un grumete del Ventura, un muchacho al que Hayes sacó de las calles de Nueva York en las que vagabundeaba. A pesar de las reticencias de Hayes, Jimmy desembarca en la isla con los demás.



ENEMIGOS

Aquí tienes algunas de las criaturas del juego a las que te enfrentas:

Venatosaurios

Son cazadores formidables, veloces y fuertes. Pueden saltar y organizarse en grupos para cazar, y suelen llevar a su presa a un lugar tranquilo donde devorarla.



Miriápodos

Los miriápodos son unas criaturas que pueden trepar por paredes y techos, así como enroscarse alrededor de un cuerpo para asfixiarlo. Además, suelen atacarse unos a otros.



Cangrejos gigantes

Siempre cerca del agua, estos animales pueden ser de tamaño muy diferente, desde dos a diez metros de envergadura. Atrapan a otras criaturas para devorarlas y pueden destruir estructuras de piedra.



V-Rex

Este dinosaurio es el enemigo más poderoso del juego, invencible a manos de Jack, pero vulnerable a los ataques de Kong, el único que podría dañarle o incluso matarle. Puede destrozar estructuras de roca y matar a alguien simplemente con su mandíbula.

LA CADENA ALIMENTARIA

En la selva todos los recursos se aprovechan bien, y un cadáver no pasa inadvertido durante mucho tiempo. Los depredadores siempre buscan una presa fácil, así que Jack debe aprovechar su voraz apetito para tenderles una emboscada, engañarles y llevarles a una trampa o simplemente alejarles del camino. Aunque el jugador en sí mismo es un objetivo para el depredador, se puede matar a otro animal para convertirlo en objetivo primario del depredador, al que atraerá, de modo que te dejará vía libre.

Por lo general, los enemigos del juego siguen estas reglas:

- Les atraen los cadáveres.
- Cuando un animal muere, atrae a otros monstruos cercanos y se convierte en un objetivo para éstos.

En los escenarios hay criaturas inofensivas que pueden utilizarse como parte de esta cadena de alimentos. Hay tres tipos diferentes: terrestres, aéreas y acuáticas:

Libélula gigante



Pequeña larva



Reptil de los pantanos



Hay dos formas de usar a un animal en la cadena alimentaria: puedes dispararle con armas normales (lo cual atrae de inmediato a otros animales) o usar tu lanza (con el botón de repeler) para capturarlo sin atraer la atención de nadie. Luego puedes arrojar la lanza donde quieras y así alejar a tu enemigo o prepararle una trampa.

ARMAS

Pistola: Un arma de fuego clásica, no muy potente pero suficiente como para rechazar a un enemigo (aunque matarle será más difícil). Su cargador incluye ocho balas de 9mm.



Escopeta: Se trata de un arma muy potente a distancias cortas, aunque va perdiendo potencia según aumenta la distancia. Su ratio de disparo es relativamente bajo. Lleva cargadores de cinco cartuchos.



Fusil de precisión: Con un rango de efectividad muy elevado pero un ratio de disparo bajo, esta arma es estupenda para acabar con enemigos antes de que te vean. El cargador contiene cinco cartuchos de 7.62mm.



Ametralladora: Esta ametralladora ligera tiene un ratio elevado de disparos así que, aunque cada bala no produzca un gran daño, el resultado final es bueno. El cargador lleva cincuenta proyectiles de 11.43mm.



Lanza: Un arma primitiva que encontrarás en la isla. La más sofisticada (imagen contigua, arriba) provoca un daño elevado a un enemigo, mientras que la lanza más simple (abajo) es básicamente un fragmento de hueso, más pequeña y menos efectiva. Puedes recoger tu lanza tras usarla (del suelo o del cuerpo sin vida de un enemigo), aunque terminará rompiéndose si la usas mucho.



Hay un número limitado de lanzas potentes (imagen de la izquierda), mientras que el número de lanzas normales de hueso (derecha) es ilimitado.



Palanca: No es un arma propiamente dicha, es un objeto que encontrarás en diferentes sitios de la isla y que necesitarás para activar mecanismos, es decir, postes que abren enormes puertas construidas por los nativos de Isla Calavera. La palanca se puede llevar encima como un objeto normal, además de tu arma. Todas las armas tienen una función secundaria: al pulsar el botón **R** repelen a un enemigo. En la lanza, esta función sirve para capturar una criatura pequeña, de modo que puedas lanzarla lejos y atraer hacia ella la atención de un depredador (ver apartado anterior sobre la cadena alimentaria). Esta función secundaria también puede ayudarte a desbloquear un camino rompiendo estructuras pequeñas de madera.



USO DEL FUEGO

Puedes usar fuego combinado con la lanza. De hecho, en el escenario encontrarás recipientes con fuego en los que puedes prender fuego a la lanza, simplemente acercándola y usando la función de repeler.

Para usar fuego en un punto del escenario, arroja una lanza encendida a las hierbas altas o la maleza, que prenderán enseguida. También puedes acercarte a los arbustos con la lanza encendida y usar la función repeler para prenderles fuego sin soltar la lanza. Así puedes eliminar enemigos que se ocultan en la maleza.

JUGAR COMO KONG

Cuando asumes el papel de Kong, los controles y las habilidades de Kong son totalmente distintos a los de Jack Driscoll. Kong puede moverse por el escenario interactuando con él, y puede luchar contra los animales más peligrosos.

Trepar: Kong puede trepar y correr por ciertas paredes (las reconocerás por su textura).

Pulsa el botón de salto cuando estés pegado a ella y cuando te hayas agarrado, púlsalo de nuevo para que Kong salte de un elemento a otro. Aunque lleve a Ann en la mano, Kong puede seguir trepando.



Balancearse: Algunos elementos destacan sobre otros en el entorno que te rodea, y son los que permiten a Kong balancearse. Por ejemplo, puede asirse a una rama para superar un precipicio. Para ello pulsa el botón de salto cuando hayas llegado al extremo de la liana y veas un elemento que te permita columpiarte. Si dejas a Kong agarrado a ese elemento, se quedará colgado ahí toda la vida. Tienes que soltarle pulsando de nuevo el botón de salto para que Kong salte en la dirección en la que está mirando.

También puede usar esta habilidad con Ann en su mano.



Subirse a una columna: En el escenario hay columnas con árboles encima. Eso indica que Kong puede subirse a ellas, simplemente colocándose junto a una y pulsando el botón de salto. Kong se subirá a la columna y se agarrará al árbol. Ahora puedes moverlo en las cuatro direcciones con los botones de dirección, para ver hacia dónde vas a saltar. Una vez elegida la dirección, mantén pulsado el botón de dirección y pulsa el botón de salto para que Kong salte en esa dirección y se agarre al elemento interactivo que encuentre.



Desbloquear un camino: A veces el camino está bloqueado por objetos enormes como rocas, columnas, troncos de árbol... Kong puede levantarlos para despejar el camino. Sólo tienes que pulsar el botón para agarrar cuando Kong entra en contacto con ese elemento y verás cómo se coloca debajo e intenta levantarlo. Para ayudarlo, tienes que pulsar alguno de los botones de acción (Agarrar, Saltar, Golpear y Furia) hasta que el objeto haya sido retirado.



Golpear: Al pulsar una vez el botón para golpear, Kong da un golpe normal. Pulsándolo varias veces, da una serie de golpes. Pulsando los botones de golpe y salto simultáneamente, Kong descarga un golpe de hombro sobre su enemigo y le atonta.



Esquivar: Con el botón de salto puedes esquivar un golpe en una pelea. Si pulsas el botón de salto y de golpe simultáneamente, darás un golpe muy violento que aturde a los enemigos.



Repeler/noquear: Cuando pulsas el botón de furia, Kong levanta sus brazos hacia arriba rechazando el ataque de un enemigo. Si pulsas el botón de golpe inmediatamente después, Kong propina al enemigo un violento golpe de arriba a abajo capaz de noquearlo.



Usando bien la función de repeler, puedes alejar a los enemigos que intentan subirse encima de Kong. Por ejemplo, el venatosaurio o los miriápodos se agarran a su espalda para herirle, y la única forma de quitárselos de encima es con la función Repeler.

Agarrar y lanzar: Cuando pulsas el botón de agarrar, Kong agarra al enemigo más cercano. Si lo pulsas de nuevo, agarras al enemigo y lo lanzas en la dirección a la que apuntes con los botones de dirección. Además de lanzarlo, una vez agarrado puedes morderle pulsando el botón de furia. Si Kong no hace nada, ni le golpeas ni le tiras, el enemigo se zafará al poco rato y atacará a Kong.



Con esta función también puedes coger un tronco o un miriápodo y, una vez el enemigo está en tus manos, usarlo como si fuera un arma, con el botón de golpe.

Desencajar la mandíbula: Cuando un V-Rex ha sido derribado tras varios golpes serios, puedes hacer que Kong le agarre por el cuello y le desencaje la mandíbula pulsando el botón de golpear. Luego pulsa rápidamente uno de los botones de acción (Agarrar, Saltar, Golpear y Furia) para matar al monstruo.



Lanzamiento mortal: Cuando un V-Rex ha sido derribado (tras varios golpes o lanzamientos), puedes activar un modo especial de Kong para que acabe con el enemigo lanzándolo. Pulsa el botón de agarrar para entrar en este modo y pulsa repetidamente los botones de acción (Agarrar, Saltar, Golpear y Furia) para matar al monstruo.



Modo furia: Pulsando varias veces seguidas el botón de furia, Kong entra en un modo de rabia sin control, en el que los golpes se vuelven más violentos y resulta más fácil eliminar a los enemigos.



SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLANDS

VAN START GAAN

Je PSP™(PlayStation®Portable)-system aansluiten.

Raadpleeg de gebruiksaanwijzing van je PSP™-system voor meer informatie over het aansluiten. Voor meer informatie over het gebruik van de software raadpleeg je de handleiding van het spel.

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

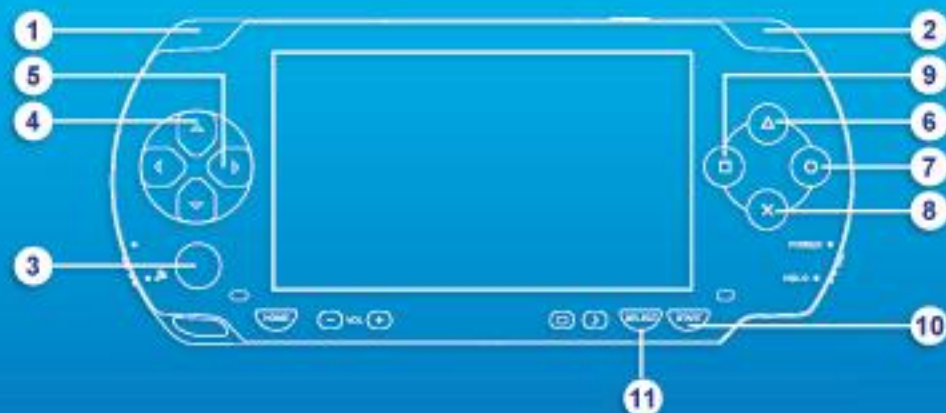
Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

AAN DE SLAG



Je kunt in het spel kiezen uit 3 beschikbare besturingsconfiguraties:

Eerste besturingsconfiguratie (dit is de standaardbesturing)

Optie 1 (standaard) - Jack

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1. L -toets: | ingedrukt houden om te richten |
| 2. R -toets: | schieten |
| 3. Analoge joystick: | verplaatsen |
| 4. ↑ -toets: | nauwkeurig richten aan-/uitzetten |
| 5. → -toets: | herladen |
| 6. △ -toets: | omhoog kijken |
| 7. ◐ -toets: | naar rechts kijken |
| 8. ⊗ -toets: | omlaag kijken |
| 9. ◑ -toets: | naar rechts kijken |
| 10. START -toets: | pauzemenu |
| 11. SELECT -toets: | inventaris |

Optie 2 - Jack

L-toets:

ingedrukt houden om te richten

R-toets:

schieten

Analoge joystick:

camera

↑-toets:

nauwkeurig richten aan-/uitzetten

→-toets:

herladen

△-toets:

naar voren stappen

⊙-toets:

naar rechts stappen

⊗-toets:

naar achteren stappen

⊕-toets:

naar links stappen

Optie 3 - Jack

L-toets:

ingedrukt houden om te richten

R-toets:

schieten

Analoge joystick:

omhoog/omlaag:

verplaatsen

links/rechts:

naar links/rechts kijken

↑-toets:

nauwkeurig richten aan-/uitzetten

→-toets:

herladen

△-toets:

omhoog kijken

⊙-toets:

naar rechts stappen

⊗-toets:

omlaag kijken

⊕-toets:

naar links stappen

Besturing voor Kong

Analoge joystick:

verplaatsen

△-toets:

grijpen

⊙-toets:

razernij

⊗-toets:

springen

⊕-toets:

slaan

START-toets:

pauzemenue

INTRODUCTIE

Welkom bij Peter Jackson's King Kong The Official Game of The Movie, een revolutionaire combinatie van survival, shooter en adventure. De game bevat actie, avontuur en survival en speelt zich af in de wereld van de King Kong-film van Oscar-winnaar Peter Jackson. Je begint aan een fantastisch avontuur, waarbij je je echt in de film waant. We hopen dat je ervan geniet.

Het verhaal volgt het scenario van de film, in dezelfde wereld en met de bijbehorende gevaren. Als Jack Driscoll ga je op zoek naar Ann, waarbij je verder gaat dan de film en geweldige werelden zult ontdekken. In de loop van het verhaal beleef je het spel vanuit een ander perspectief als de machtige Kong, waarbij je het moet opnemen tegen ongelooflijke vijanden en alles wat in je weg komt moet verpletteren. Zo probeer je de beeldschone Ann Darrow te beschermen tegen de gevaren op Skull Island. We wensen je een goede reis.

HET SPEL SPELEN

Een profiel kiezen



Aan het begin van de game verschijnt het profielkeuzemenu. Een profiel is een bestand waarin de naam, spelvoortgang in de levels en de totaalscore van de speler zijn opgeslagen. In dit scherm heb je verschillende mogelijkheden. Je kunt:

- een bestaand profiel laden
- een nieuw profiel creëren
- een profiel verwijderen
- spelen zonder je game op te slaan en dus zonder een profiel te laden. Je voortgang gaat verloren als je de game afsluit.

Hoofdmenu



Gebruik de richtingstoetsen links/rechts om te navigeren in dit menu. Druk op de **X**-toets om een submenu te openen of een optie te wijzigen. Druk op de **A**-toets om te annuleren en terug te keren naar het vorige scherm.

- **Spelen:** hiermee start je het spel. Als je voor het eerst speelt, begint het introductiefilmpje automatisch. Als je een bestaand spel wilt voortzetten, kun je een hoofdstuk kiezen.
- **Opties:** hier kun je alle instellingen in het spel aanpassen.

Optiemenu



In dit scherm kun je je voorkeuren instellen.

- **Audio:** in dit submenu kun je de ondertiteling aan- of uitzetten en het volume van de stemmen, muziek en de effecten aanpassen.
- **Besturing:** in dit submenu kun je kiezen tussen de 3 verschillende besturingsconfiguraties en de richtas op normaal of omgekeerd zetten.

Je spel opslaan

Je kunt op ieder moment tijdens het spelen je voortgang opslaan op je Memory Stick Duo™. Je kunt je spel opslaan vanuit het pauzemenü of als je het spel afsluit. Wanneer je een eerder opgeslagen spel laadt, begin je bij het laatste controlepunt dat je in het spel bent gepasseerd.

Een hoofdstuk kiezen



Als je een bestaand profiel hebt geladen en daarna in het hoofdmenu voor Spelen kiest, kom je in het menu voor hoofdstukkeuze. Van hieruit kun je hoofdstukken spelen die je al eens hebt voltooid. De hoofdstukken die je nog niet hebt gespeeld, zijn niet beschikbaar. Je kunt elk hoofdstuk kiezen dat je al eens hebt gespeeld. Als je het hele spel hebt uitgespeeld, zijn alle hoofdstukken beschikbaar.

Spelinterface en inventarismanagement

Het spel heeft geen interface. Een personage kan maar één wapen tegelijkertijd dragen, in combinatie met een speer. De uitzondering op deze regel is de hefboom. Dit voorwerp kun je ook vasthouden als je al een wapen en/of een speer vasthoudt. Er is geen inventarisscherm.

Je kunt wel controleren hoeveel kogels je nog hebt voor het wapen dat je vasthoudt. Hiervoor druk je op de SELECT-toets. Je personage vertelt je dan hoeveel kogels je nog hebt.

Spelmenu



Druk tijdens het spelen op de START-knop om het spel te pauzeren. Het spelmenu verschijnt. Hier heb je verschillende mogelijkheden:

- **Opslaan:** slaat je voortgang op tot aan het laatste controlepunt dat je bent gepasseerd.
- **Opties:** dit is hetzelfde optiemenu dat je ziet als je het spel start.
- **Stoppen:** als je hiervoor kiest, stop je met het spel en keer je terug naar het menu aan het begin van de game. Voordat het spel wordt afgesloten, wordt je gevraagd of je wilt opslaan.
- **Opnieuw beginnen:** de tweede keer dat je een level speelt kun je op ieder moment het level herstarten.
- **Hervatten:** hiermee ga je terug naar het spel.
- **Score:** de tweede keer dat je een level speelt kun je je huidige score voor het level bekijken.

HOOFDPERSONAGES



Jack Driscoll

Dit ben jij. Je bent aangenomen als scriptschrijver voor Carl Denhams nieuwe film. In New York ben je een redelijk bekende acteur, maar op Skull Island moet je jezelf bewijzen.



Ann Darrow

Ann Darrow is een werkloze variëteëartieste. Ze hoopt op een hoofdrol in Carl Denhams nieuwe film, maar er zullen wat wijzigingen op het script komen...



Kong

Kong is acht meter lang. Hij is de laatste van zijn soort. De bewoners van het eiland vereren hem als hun god en offeren regelmatig jonge vrouwen om hem gunstig te stemmen. Tot nu toe heeft hij nooit veel medelijden met hen getoond.



Hayes

Hayes is eerste matroos van de Venture, de boot die het team naar Skull Island brengt. Denham's dromen over roem en glorie doen hem niets. Hij is een praktisch man en dankzij zijn militaire verleden heeft hij een enorme kennis van wapens.



Carl Denham

De producenten hebben geen vertrouwen meer in Denham. Deze film is zijn laatste kans om zijn reputatie in ere te herstellen en hij wil die kans met beide handen aangrijpen, ongeacht de risico's voor zichzelf of zijn team.



Jimmy

Jimmy is de jongste matroos aan boord van de Venture. Dankzij Hayes kon hij de straten van New York ontvluchten en een plekje aan boord van de Venture krijgen. Ondanks protesten van Hayes gaat Jimmy aan wal met de anderen.

VIJANDEN

Dit zijn een paar van de vijanden in het spel:



Venatosaurus

De Venatosaurus is een indrukwekkende en zeer beweeglijke jager. Hij kan springen, in groepen jagen en andere beesten vangen, om ze daarna naar een veilige plek te brengen om ze te verorberen.



Duizendpoot

De duizendpoot kan tegen muren en over plafonds lopen. Ook kan hij zich om mensen heen wikkelen en ze wurgen. Duizendpoten kunnen bovendien elkaar aanvallen.



Reuzenkrab

De reuzenkrab leeft altijd in de buurt van water. De grootte van het dier varieert van 2 tot wel 10 meter breed. Hij kan andere wezens vangen voordat hij ze verorbert. Ook kan hij stenen constructies vernietigen.



V-Rex

De V-Rex is de sterkste vijand in het spel. Voor Jack is het beest onoverwinnelijk. Alleen Kong kan hem verwonden en doden. De V-Rex kan stenen constructies vernietigen en met één enkele kaakstoot wezens doden.

VOEDSELKETEN

In het oerwoud blijven dode lichamen niet lang onopgemerkt.

Roofdieren zijn altijd op zoek naar gemakkelijke prooien. Jack kan de vraatzucht van de roofdieren in zijn voordeel laten werken, en ze in een hinderlaag of val lokken, of ze afleiden van zijn route. Dit betekent dat je een doelwit bent, maar ook dat je zelf nieuwe doelwitten kunt creëren door andere wezens te doden. Deze dode wezens trekken andere roofdieren aan en maken daarmee de weg vrij voor de speler.

Vijanden in het spel volgen meestal de volgende twee regels:

- Ze worden aangetrokken door dode lichamen
- eenmaal dood trekken ze andere monsters aan en worden ze belangrijke doelwitten.

Het spel bevat ook veel ongevaarlijke wezens, die je kunt gebruiken om de voedselketen in gang te zetten. Er zijn drie verschillende soorten: een op het land, een in de lucht en een in het water.

De reuzenlibel



De kleine larve



**De kleine moerasd-
waler**



Er zijn twee manieren om deze wezens te gebruiken in de voedselketen: je kunt ze neerschieten met standaard wapens (waardoor je onmiddellijk andere wezens aantrekt) of doorboren met een speer (door op de afweer-toets te drukken) om het wezen te 'vangen' zonder andere wezens aan te trekken. Je kunt daarna de speer ergens naartoe werpen als je de aandacht wilt afleiden en/of valstrikken voor je vijanden wilt creëren.

WAPENS

Pistool: dit is een klassieker. Hij is niet erg krachtig, maar het pistool kan vijanden wel op een afstand houden. Ze uitschakelen is een ander verhaal. Het magazijn bevat acht patronen van 9 mm.



Shotgun: dit wapen is extreem krachtig op korte afstanden. Naarmate de afstand groter wordt, neemt zijn kracht af. De vuursnelheid is relatief laag. Het magazijn kan vijf patronen bevatten.



Sluipschuttersgeweer: dit wapen heeft een groot bereik, maar een erg lage vuursnelheid. Hij is vooral handig om vijanden uit te schakelen zonder dat ze je zien. Het magazijn bevat vijf patronen van 7,62 mm.



Machinegeweer: dit wapen heeft een enorm hoge vuursnelheid. De kogels op zich richten niet zo veel schade aan, maar de hoeveelheid kogels maakt dat weer goed. Het machinegeweer heeft een middelgroot bereik. Het magazijn bevat vijftig patronen van 11,43 mm.



Speer: de speer is een primitief wapen dat al voor de komst van Denhams team op het eiland te vinden was. De meest geavanceerde speer (de bovenste in de afbeelding hierboven) kan een vijand ernstige schade toebrengen. De eenvoudige versie (de onderste in de afbeelding) is eigenlijk een botsplinter; kleiner en minder effectief. Je kunt een speer verschillende keren oprapen (van de grond, van het dode lichaam van een vijand, enz.) maar uiteindelijk zal hij breken als je hem te vaak gebruikt.



Er is een beperkt aantal krachtige speren (afbeelding links). Het aantal minder krachtige splintersperen op karkassen (afbeelding rechts) is echter oneindig.



Hefboom: de hefboom is geen wapen, maar een object dat je op verschillende plekken op het eiland kunt vinden. Je kunt ze gebruiken om zuilen te activeren die gigantische deuren, gebouwd door de eilandbewoners, openen. Dit inventarisvoorwerp kun je dragen als een gewoon wapen.

Alle wapens hebben een tweede functie: als je op de **R**-toets drukt, kun je ze gebruiken om een vijand af te weren. In het geval van de speer kun je met deze functie ook kleine wezens doorboren, waarna je ze kunt weggooien om zo andere vijanden aan te trekken (zie het hoofdstuk Voedselketen). Soms blokkeren kleine houten constructies de weg. Met deze functie kun je ze vernietigen.



VUUR GEBRUIKEN

Vuur kan in combinatie met speren worden gebruikt. Er zijn namelijk vuurschalen waarmee je een speer kunt aansteken. Om dit te doen, houd je de speer dicht bij de schaal en gebruik je de afweerfunctie.

Als je de omgeving in brand wilt steken, gooi je een brandende speer in het hoge gras of tussen het kreupelhout. Je kunt ook brand veroorzaken terwijl je de speer blijft vasthouden. Ga hiervoor dicht bij het hoge gras of kreupelhout staan en gebruik de afweerfunctie terwijl je een brandende speer vasthoudt. Het gras of kreupelhout zal dan in brand vliegen en alle verscholen vijanden uitschakelen.

SPELEN ALS KONG

De besturing en mogelijkheden van Kong zijn totaal anders dan die van Jack Driscoll. Kong beweegt zich voort door gebruik te maken van zijn omgeving en kan het opnemen tegen de grootste vijanden.

Wanden beklimmen: Kong kan bepaalde wanden beklimmen die te herkennen zijn aan de klimplanten die ertegenaan groeien. Om een wand te beklimmen druk je op de spring-toets terwijl je erbij staat. Als Kong eenmaal aan een wand hangt, kun je hem op andere interactieve onderdelen laten springen door nogmaals op de spring-toets te drukken. Kong kan ook wanden beklimmen terwijl hij Ann draagt.



Zwaaien: bepaalde onderdelen van de omgeving vallen meer op dan andere. Kong kan ze gebruiken om aan te slingeren. Zo kan Kong een tak vastgrijpen om over een ravijn te springen. Om dit te doen druk je op de spring-toets als je aan de rand van een afgrond staat en een achtergrondelement ziet waaraan je naar de overkant kunt zwaaien. Als je Kong het achtergrondelement laat vasthouden, blijft hij oneindig lang hangen. Om los te laten druk je nogmaals op de spring-toets. Kong springt dan in de richting waarin hij kijkt.



Hij kan dit ook doen terwijl hij Ann vasthoudt.

Zuilen beklimmen: in de omgeving staan zuilen met bomen erop. Deze geven aan dat Kong ze kan beklimmen. Om te klimmen, ga je met Kong aan de voet van de zuil staan en druk je op de spring-toets. Kong zal dan naar de top van de zuil klimmen en de boom vastgrijpen. Als hij de boom vastheeft, kun je Kong in alle richtingen bewegen met de richtingstoets. Als je de richting hebt bepaald, hou je de richtingstoets in die richting en druk je op de spring-toets. Kong zal dan in de aangegeven richting springen en zich aan andere interactieve elementen vastgrijpen.



Paden vrijmaken: soms blokkeren enorme voorwerpen de weg, zoals pilaren, boomstammen of rotsblokken. Kong kan deze objecten optillen om het pad vrij te maken. Om dit te doen ga je met Kong vlakbij het object staan en druk je op de grijp-toets. Kong zal er dan onder gaan staan en het proberen op te tillen. Om hierin te slagen, blijf je op de vier actietoetsen (grijpen, springen, slaan en razernij) drukken totdat het object uit de weg is geruimd.



Slaan: druk eenmaal op de slaan-toets om Kong te laten slaan. Druk herhaaldelijk op de toets en hij geeft een reeks klappen. Als je de spring-toets en de slaan-toets tegelijkertijd indrukt, voert Kong een woeste schouderstoot uit die zijn tegenstanders verdooft.



Ontwijken: druk tijdens een gevecht op de spring-toets om Kong te laten ontwijken. Zoals hierboven beschreven staat, kun je tegelijkertijd op de spring-toets en de slaan-toets drukken om een woeste stoot uit te voeren die vijanden verdooft.



Afweren/uitschakelen: druk op de razernij-toets om Kong een opwaartse zwaai te laten maken waarmee hij vijanden kan afweren. Als je net na deze eerste slag op de slaan-toets drukt, geeft Kong een enorm woeste neerwaartse stoot waarmee hij de vijand meteen uitschakelt. Afweren zorgt er ook voor dat vijanden niet zullen proberen bovenop Kong te klauteren. De Venatosaurus en de duizendpoot kunnen dit namelijk doen om Kong te verwonden. Je kunt ze alleen kwijtraken door de afweerfunctie te gebruiken.



Vangen/goeien: als je op de grijp-toets drukt, grijpt Kong de dichtstbijzijnde vijand vast. Druk nog een keer op de grijp-toets en hij zal de vijand gooien in de richting die je aangeeft met de richtingstoetsen. Druk op de razernij-toets om de vijand te bijten. Als Kong te lang wacht om een vijand te raken/weg te gooien, bevrijdt de vijand zichzelf en verwondt hij Kong.



Met de functie Vangen/goeien kun je ook een boomstronk of duizendpoot vastgrijpen. Als je een voorwerp of beest hebt vastgepakt, kun je het met de slaan-toets als wapen gebruiken.

Uitschakelingsstoten: als een V-Rex na verschillende slagen en worpen op de grond ligt, kun je Kong een uitschakelingsstoot laten uitvoeren door op de slaan-toets te drukken. Druk snel achter elkaar op een van de vier actietoetsen (grijpen, springen, slaan en razernij) om het monster uit te schakelen.



Uitschakelingsworpen: als een V-Rex na verschillende slagen en worpen op de grond ligt, kun je Kong een uitschakelingsworp laten uitvoeren door op de grijp-toets te drukken. Net als bij de uitschakelingsstoot moet je snel op een van de vier actietoetsen (grijpen, springen, slaan en razernij) drukken om het monster om zeep te helpen.



Blinde razernij: als je herhaaldelijk op de razernij-toets drukt, gaat Kong tekeer als een gek. Zijn slagen worden dan steeds woester, zodat zijn vijanden snel uitgeschakeld worden.



Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Het spel slaat de voortgang niet op

- Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.

Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.